因为是菜鸟，所以一定要恶补！

次世代丛书 NEXT

菜鸟通

GAME FANS MAGAZINE

5

2001.4.15

定价：5.50元

零点爆炸新闻：

CSK创始人大川功病逝

佐藤秀树接任世嘉掌门

GBA发售盛况空前

首批出货65万台被玩家抢购一空

特别企划

格斗必杀特辑

菜鸟作战室

游戏王4 GB

鬼武者 PS2

机动战士高达 基连野望·吉翁系谱 PS、DC

生化危机·代号维罗尼卡（小说） DC

勇者斗恶龙7 PS

钢铁前线BIS（权威地图版） PS

合金弹头3 ARC

菜鸟速递通

PS2 终极吸血鬼

PS 恶魔城年代记

PS SD高达G世纪IF

DC 疯狂计程车2

DC 勒芒24小时

DC 赏金猎人莎拉

GBC 勇者斗恶龙·怪兽篇2

GBA 口袋妖怪卡片2

远方出版社



菜鸟麒麟晕头转向大乱谈



世间事真是难以预料，菜鸟麒麟已经被许多突如其来的消息搞的焦头烂额。首当其冲的就是大川宫的辞世，令人始料不及。世嘉此时正处在转型期间，可以说是比较“脆弱”的，尤其是世嘉本身的处境相当微妙，是否能够顺利的成为在“商业方面”成功的软件商还是一个疑问。所以，世嘉今后不仅需要承受相当大的压力，而且在资金方面也需要一定的支持。而世嘉可以平稳的渡过前一段的亏损危机完全是靠大川先生的资助才将其平息的。如今，世嘉只能完全的“靠自己”了。一切都似乎是上天有意安排的……菜鸟麒麟真是伤心不已，惟有悼念……

当然，本月菜鸟麒麟身边还是有许多快乐事发生。首先，当然是俺终于向风林那小子借到钱买下了N64“星际火狐”大套装，沉甸甸的，很有满足感呀！但是，是否能充分抽出时间来玩反而成了问题，目前只能当作摆式放在菜鸟麒麟的电脑前了……

另外，由于近期DC的主机价格出奇的便宜，所以俺也冒着饿肚皮及风林追债的危机又买了一部。这下麒麟的家中可热闹了，当然也被老妈很批了一顿。但是，麒麟仍是感觉蛮爽的。

3月底，编辑部一行人来到了椰岛海南，做了一次开心的旅游。整天坐在电脑前，菜鸟麒麟的大脑瓜已经变得有些麻木，来到椰岛就被新鲜且潮湿的空气所“吸引”，而且偌大的椰树也给麒麟留下了深刻的印象。而这次行程的具体情况，感兴趣的玩家不妨关注最新一期《电软》的“闯关族的家”(为风林卖个广告？)。



一说起来就没边儿了，这真是菜鸟麒麟的大缺点。大家还是继续看杂志吧，我去休息、休息一会儿……

天语

GBA上市了，它所掀起的波澜似乎不像人们当初期待的那样壮大。第一时间价1100，外加一盘卡，我费铁1400。这便限制了GBA在我国的普及。由于该主机主要是用来玩专用游戏而非“兼容GB”，所以大家都很看重软件质量。遗憾的是，虽然不少玩家都对GBA的画面处理表示惊叹，但说到游戏本身，首发的几款我们能看得见的，如玛莉A等，玩起来较难，但极有趣。国外一些舆论对GBA登场后的表现呈“赞否两论”态势，主要也是因为某些游戏不能说明问题。这种情况应当随着“火纹”等的出现而有所改观，GBA是掌机的王者，硬件极强。又，本人必买了“维罗尼卡·完全版”，喜极而泣。莱因总帅因买不到樱3限定(皆为预定)，一怒之下买了一台GBA……



彩火



自从穿版《莎木》后，进入了一个游戏真空期，对游戏机游戏几乎提不起什么兴趣，加上工作够忙，所以放在电脑旁边的DC已经有5周没动过了，而且到底什么时候会再启动也是个问题。倒是在没事的时候忘不了用《三国七》好好爽爽。记得没错的话，最近已经是第四次准备登基了，前三次都是以后辈势微，被外族欺辱而结束，这次吗……

用电脑玩游戏其实也有简单的地方，至少在工作时间与很容易与“娱乐频道”转换，可以趁头儿看不到的时候……



WP

这又是一季春来早，激动人心的甲A联赛又揭开了新赛季的战幕。WP有幸也到工人体育场现场观看了国安队的揭幕战。而且国安队在上半时结束时凭借“国安双星”——邵佳一和徐云龙的一次精妙配合打入了制胜的一球！此外，留学归来的周宁也让WP眼前一亮(看来出去走走还真的能让国内球员提高不少)。总之，这是一个充满激情的下午！是个愉快的下午！最近收到很多读者热情洋溢的来信，对我的工作给予了很大的支持和肯定，同时也提出了不少好的意见；我在今后的工作中一定会再接再厉，努力把栏目办得更好！

莱因总帅

近来莱因刚刚忙完为期两个月的工作，就拖着疲惫的身体在家苦玩DC版基连野望。升格为总帅后战略眼光自然也加强了不少，估计莱因的大局眼有249左右！仅用了四十多回合就取得完全胜利。于是趁热打铁将基本经验写成攻略一篇奉献给广大“菜鸟”(绝无贬意)？不过机战α外传与樱花3也已出了，看来春暖花开后莱因又要在家中苦战了。那时麒麟君一定正在开心的在动物园看国宝睡懒觉了。看来大家也要在春天好好活动一下身体，否则就会变成游戏长工了。(我可不是！！！)



责任编辑：胡丽娟

菜鸟通

远方出版社出版发行
（呼和浩特市新城区老缸房街15号）

编 著 者：电子游戏软件杂志社
总 策 划：王观之
执行主编：李胜
版式设计：王磊
封面设计：萧腾

总经销：内蒙古新华书店
印刷厂：北京新华印刷厂
开 本：787X1092
印 张：7.25
字 数：190千字

2001年3月第1版
2001年3月第一次印刷

ISBN7－80595－68－2/G·714

定价：5.50元



目录 CONTENTS

特别通知

本刊下期将推出日本东京春季游戏展 VCD 光盘(内容详见新闻),因此《菜鸟通》下期连书带盘定价为 7.50 元。以后各期《菜鸟通》仍为 5.50 元,请读者注意。

菜鸟新闻爆

特报 SCOOP CSK创始人大川功病逝 佐藤秀树接任世嘉掌门



本刊日本专讯 2001年真是SEGA的本命年，尚未摆脱公司转型的阵痛，高层领导又突发巨变。

2001年3月16日下午15点47分，日本CSK集团创始人、SEGA社长大川功因心脏衰竭，病逝于日本东京医科大学，享年74岁。

大川功可谓大器晚成的典型。青年时代的他深受肺疾折磨，直至42岁，他才白手起家，以区区500万日元的启动资金，迅速发展创立了日本经济实力排行前十的CSK集团。今天的CSK已成为拥有国内外分公司90家、营业额8000亿日元、员工2万人，及7家大型企业的国际企业集团。1984年，CSK集团通过控股方式取得了SEGA的经营权。2000年5月，大川功正式接任SEGA社长一职，此后一直致力于世嘉内部战略的调整和整合。

在日本娱乐业，大川功称得上一位传奇人物。不过最值得称道的并非其事业成就，而是他难得的风范。正当事业发展如日中天之时，大川功却越来越多的投资于公益事业，为日本经济振兴与世界和平奉献自己的力量。在屡屡投资各类情报基金、开发中心后，今年1月31日，他再度将个人财产中850亿日元全部无偿捐赠给岌岌可危的SEGA。在竞争激烈、冷酷无情的商业战场中，大川功此举令业界人士纷纷额首称是。"事业不是仅止一代的，在事业中得到的资金一定要投入到事业中去。"——这就是大川功独特的经营理念。

随着大川功的病逝，SEGA的领导层也发生了变革。近日，SEGA在东京召开了临时董事会议，最终原SEGA副社长佐藤秀树被推举为SEGA的新一任社长，同时CSK会长福岛吉治也登上了SEGA会长宝座。对于刚刚经历了巨变的SEGA，大川功的病逝无疑是难以弥补的损失。正值复苏期的SEGA相比以往任何时候都更为需要英明的决策者，一个能够领导公司重整旗鼓的灵魂人物。SEGA表示，董事会结束后，公司将继承大川功的经营哲学，收拾旧山河，重建昔日帝国。

（翻译协力/黄金莱因）

娱乐 AMUSEMENT 电子宠物家族添新丁 培养少男少女成时尚

本刊讯 面对世嘉波奇（POCHI）和索尼爱波（AIBO）创造的丰厚利润，KONAMI也不甘示弱，在3月21日公布了两款全新的电子宠物。

与其它养狗、养鸟，甚至养甲虫的电子宠物不同，KONAMI推出的宠物明星是男生"DiDi"与女生"TiTi"。也许小动物终究不如人类有趣，养来养去还是养"人"最过瘾！

作为专门培养"人"的电子宠物，"DiDi"和"TiTi"除具备人工智能成长、红外线感应，以及声音辨识等功能，还能在互联网上下载各种食物。另外由于性别不同，"DiDi"和"TiTi"的个性也大相径庭——男生调皮好动，女生乖巧文静。相信这种人性化的设定必定会使这两款电子宠物的销路有所保障。

软件 SOFTWARE "卧虎藏龙"辉煌奥斯卡 台湾厂商计划开发同名游戏

本刊讯 正当由李安导演的武侠片"卧虎藏龙"在奥斯卡评奖中高歌猛进，囊括"最佳外语片"、"最佳摄影"、"最佳原创音乐"、"最佳艺术指导/道具装饰"四项大奖时，其同名游戏的开发工作也引弦待发。

以开发教育软件出身的台湾厂商"皇统光盘科技"宣布，日前该公司已与"卧虎藏龙"的原著作者王度卢先生举行签约仪式，取得了游戏版"卧虎藏龙"的制作、销售权，计划在PDA、PC、DC、PS2等不同平台上推出不同版本的"卧虎藏龙"。为了使游戏质量有所保障，"皇统光盘科技"将积极地与国内外知名游戏公司合作，开发出属于全球华人的大作游戏。

目前，游戏版"卧虎藏龙"的具体情况还不明朗，请关注本作的读者留意续报。



本刊下期强力推出东京春季电玩展 VCD 光盘 目击现场亲临其境，连盘带书 7.50 元，绝对超值！

本刊讯 日本电脑娱乐软件协会(CESA)主办的第 10 回东京春季电玩展将于 3月 30日－4月 1日举办，地点仍旧是东京海滨幕张国际展览馆。协办单位为 SCEI(索尼娱乐)和微软，SEGA 首次在协办单位名单中缺席。

本次电玩展主题为“游戏产业开创 21 世纪的新娱乐”，并将邀请微软总裁比尔·盖兹到场为开幕致词，而微软 XBOX 也将在东京电玩展首次对玩家正式展出，并有大规模日本游戏软件商开发的对应游戏露面。

目前已有 46 家日本厂商宣布参展，而 SEGA 与 ENIX 则宣布不参加本届东京电玩展，看来世嘉正忙于内部战略的调整和整合，希望它在美国 E3 展和东京秋季游戏展上能以崭新的面貌出现。

因为是新世纪第一次大规模的游戏展，展出的游戏将代表游戏业对新世纪娱乐的期待和走向，因此十分引人注目。本刊将派特约记者赴东京参展。

为使广大玩家能详细了解并亲身体验东京春季展的盛况，《菜鸟通》将于下期推出 2001 东京春季电玩展 VCD 光盘。内容包括东京电玩展现场实况，展会厂商提供的最新游戏演示版，电玩圣地秋叶原的风貌等，并将配以中文字幕解说。

下期《菜鸟通》(加 VCD 光盘)售价为 7.50 元(哇，超超值！)，以后仍将是 5.50 元一本，请读者注意。



GBA 发售盛况空前 缺货势头有增无减

本刊日本专讯 备受瞩目的 32 位手掌机 GBA 于 3月 21日如期发售。尽管发售当天只有 65 万台主机投入市场，与任天堂承诺的首批出货 100 万台的预期目标相差甚远，但是 GBA 引发的销售热潮以及强大的软件阵容仍令业界对其充满期望。

3月 21日清晨，许多新宿街头的专卖点都提前一个小时开始营业，以便及时疏散排队等待购买的人流。由于主机预定量高达 300 万份，首批出货的 65 万台主机很快就被狂热的游戏迷抢购一空。货源紧缺现象不仅令买不到主机的玩家大发牢骚，许多零售商也抱怨白白错失了商机。另据北美经销商透露的消息，原定于今年 6月 11 日登陆北美的 GBA 主机的供货量也有可能减半。对此，任天堂方面表示，目前工厂正在连夜赶制，预计 3月底将再次向日本市场投入 40 万台 GBA。至于北美地区，任天堂将削减欧洲的出货量以确保北美市场有充足的货源。

作为重塑昔日辉煌帝国的重要砝码，任天堂正在竭尽全力为 GBA 造势，希望 GBA 的热销能为计划于今年 7月发售的 GAMECUBE 带来好运。



CESA 调查结果令人堪忧 日本儿童对于 TV 游戏的兴趣减弱

本刊日本综合消息 日本电脑娱乐软件协会(CESA)今年早些时候发布了关于游戏产业的相关报告：「2001 CESA 儿童调查白皮书」以及「CESA 网络玩家调查白皮书」。

根据「2001 CESA 儿童调查白皮书」公布的数据，目前日本儿童对于电视游戏的兴趣正在逐步减弱，男孩的兴趣已经明显向卡牌游戏转化，大部分女孩则对电视游戏漠不关心。

另一方面，根据「CESA 网络玩家调查白皮书」的调查结果显示，在受访的 5467 人中，使用移动电话上网的人占 27.3%，在这些人中利用手机玩游戏的人仅占 18.1%(约 270 人)。另外，在拥有 PDA 的受访者中，有 50.3% 的人表示对 PDA 游戏不感兴趣，其主要原因是 PDA 的画面太小、连线速度缓慢。而在所有的受访者中，曾经上网浏览过游戏公司主页的占了 56.1%，其浏览目的依次是新作情报、发售预约情况和下载服务等。由此可见，网络在人们生活中扮演的角色已经越来越重要了。



XBOX 游戏画面造假 玩家指责微软设局

本刊综合消息 正当 XBOX 计划在紧锣密鼓的进行中，新主机的强大性能不断向世人暗示一个全新的电玩时代即将来临时，一则带有欺诈性的事件又将微软推向了尴尬的境地。

3月 13日，微软在“Game stock 2001”发布会上公布了 8 款 XBOX 游戏的开发画面。这些开发中的游戏凭借出色的光影效果，得到了与会人士的一致好评。然而最近却有消息传出，其中滑雪游戏“Amped”的画面并非真实的开发中画面，而是开发商利用绘图软件 Photoshop 处理过的“优化”图片。消息爆出后，玩家们纷纷表示不满，并在北美游戏网站上予以指责。为了稳定事态，微软立即在官方网站上发表道歉声明，承认当时公布的游戏的确利用了绘图软件加以修饰，但其初衷是为了表达游戏最终完成时的完美效果，并非欺世盗名。同时，网站上也公布了目前开发度不足 50% 的实际画面。

其实，利用绘图软件美化游戏宣传画面的手法，微软并非始作俑者。游戏公司在游戏完成之前通常会在网站、杂志或招贴上公布一些“理想画面”，借以吸引玩家。但是这些画面最终会成为成品还是赝品，就要视游戏公司的制作水准了。所以，当软件公司公布其美轮美奂的游戏画面时，玩家先不要为之心驰神往、如痴如醉，还是应当保持冷静，待其推出再加以评判为好。



↑气氛浓郁、绘制精良的宣传画面往往可以激玩家的购买欲。



微软XBOX事业部总监访谈摘要

本刊讯　日前，微软XBOX事业部总监J·Allard就XBOX今后的发展问题接受了日本媒体的采访，他对XBOX的日本发售计划与当前日本游戏市场形式发表了自己的看法。以下为采访内容的重点：

1.XBOX在日本发售时会有18款游戏同时推出，它们都是由日本厂商开发的（在日本已有500多位游戏制作人投入到XBOX游戏的开发工作）；

2.XBOX无法实现日美两地的同步发售，但是相差时间不会超过一周，目前XBOX的开发计划一切顺利，今年秋天绝对能如期发售；

3.今年E3展上至少有10款由第三方厂商开发的游戏供玩家试玩，并有许多游戏影像展示；

4.目前许多日本厂商仍对XBOX持观望态度，他们怀疑XBOX否能在未来的主机大战中脱颖而出，因此他们想等XBOX的普及量达到一定程度后再有所动作，但是微软则提醒日本厂商应近早加入，否则将丧失先机；



→此人就是XBOX事业部总监J Allard。

5.有人认为XBOX会像3DO那样成为一台过早夭折的主机，但是微软认为在有前车之鉴的情况下，已经为XBOX今后的战略做好了充分的准备，绝对可以避免以前失败主机所犯过的错误；

6.至于SQUARE是否会加盟XBOX，J·Allard未作出正面回答，但是他重申在春季电玩展上将有一家"S厂商"宣布加盟XBOX，那么这家厂商到底是SQUARE还是SEGA呢？看来只有等待春季电玩展发布的官方消息了；

7.凭借出色的硬件性能，XBOX能够轻松的模拟DC和PS的游戏，但微软官方不会这样做；

8.XBOX是一台游戏机，鼠标和键盘并不是玩家的必备周边；

9.XBOX内置宽带网络，其详细内容目前不便公开。

对于即将推出的XBOX，微软力求使之成为游戏业的一颗耀眼的新星。在分析了以往游戏业界硬件之争的成功与失败的各种先例后，微软有信心将XBOX缔造为游戏史上最成功的主机。

业界推测GAMECUBE延期发售　电玩老铺任天堂故技重施

本刊日本专讯　尽管任天堂在3月7日召开的记者发表会上信誓旦旦的宣称，新主机GAMECUBE在今年7月日本发售、9月北美发售、2002年欧洲发售的计划不会改变，但是许多业内人士还是认为NGC最终将延期发售，目前公布的发售时限不过是任天堂牵制PS2和XBOX的炒作手段而已。

野村证券的著名分析师村上洋俊表示：从GAMECUBE的整体发展形式来看，NGC很难实现今年7月在日本发售的目标。他认为GAMECUBE最有可能在今年年底在日本国内推出。至于北美和欧洲地区，很有可能会延期至2002年春季发售。

对于以上观点，村上洋俊解释说：以GBA为例，该主机在今年1月开始量产，3月21日推出，任天堂方面倾其全力也只能达到每月100万台的出货量，根本无法应付超过300万台的订单。由于GAMECUBE采用的CPU"月光"和GPU"Flipper"均属于尖端产品，使得NGC的生产过程比GBA复杂得多，万一有任何一个环节出现纰漏，GAMECUBE在7月发售的计划就会化为泡影。

另一方面，如果在GBA发售不到半年的时间里推出GAMECUBE，不仅会妨碍任天堂的销售计划，还有可能影响到GAMECUBE的游戏开发进程，令NGC陷入"有主机没游戏"的窘迫境地。

由此可见，任天堂宣称的今年7月发售GAMECUBE的言论确实有待时间验证。以任天堂的一贯作风看，倘若GAMECUBE真的延期发售了，恐怕大家也不会感到意外吧。



业界通病无法根治　"GT3"继续延期？！

本刊日本专讯　号称能够一扫人们对于PS2性能质疑的赛车游戏"GT3"也许将再次延期发售。根据日本零售商透露的消息，原计划于4月推出的"GT赛车3"将推迟到今年7月发售。

从目前的情况来看，此传闻并非空穴来风。随着GT3发售日的临近，其相关情报的发表却越来越少，再加上PS2本身开发上的困难，实在令人担心。如果消息属实的话，对于苦苦期待的本作的PS2玩家而言无异于当头一棒，更将对PS2的前景产生巨大的负面影响。



微软掌机犹抱琵琶　小道消息纷纷扬扬

本刊美国专讯　正如本刊前些时候所报道的，微软正在秘密开发一种可以媲美任天堂GBA的新型手掌机。根据美国专门手掌机杂志《Handheld Monthly》报道，微软游戏部门的某高层已经证实他们准备涉足手掌机市场，开发代号为"XBOY"的便携游戏机。

顾名思义，这台名为"XBOY"主机应该与XBOX存在着某种联系，就好象任天堂家族的GBA与GAMECUBE之间的互动关系。另有消息说，凭借强大的多边形运算能力、最新型的彩色液晶屏幕以及特制的"Win2000"操作系统，XBOY的性能将令目前所有已发售手掌机望尘莫及。

目前微软并未对神秘的"XBOY"计划做出任何官方声明，根据消息灵通人士透露，微软将在今年5月的E3大展上首次做出说明。

新 闻 短 波

■ **用 PS2 玩 GBC**：近日从互联网上传出了一则令人吃惊的消息，英国 Datel 公司宣布将推出 PS2 用 GBC 模拟器。该公司预订在四月份推出这款名为"GameStudio"的 GBC 模拟器，玩家只要在开机前把特制的输入装置接在 PS2 的记忆卡插槽上，而后放入 GBC 游戏便可以使用。显然这对于 PS2 是个利好消息，那么作为 SCE 竞争对手的任天堂会坐视不理吗？本刊会对有关情况做出后续报道。

■ **PS2 全球出货量突破 1000 万台**：SCEI 在 3 月 23 日宣布，截止今年 3 月底 PS2 的全球出货量已经突破 1000 万台，顺利达成了预计目标。其中日本的出货量为 465 万台；北美的出货量为 276 万台；欧洲的出货量为 263 万台，全球合计出货 1004 万台，成长速度相当于 94 年发售的 PS 的三倍。SCEI 计划在今年将 PS2 的出货量提高到 2000 万台，并发售 370 款对应游戏。

■ **"DQ7"荣获"互动数码媒体大奖"**：由日本政府举办的"文化厅互动媒体艺术节"近日召开，在评奖活动中 PS 大作"DQ7"技压群雄，夺得了"互动数码媒体大奖"的殊荣，令 DQ 系列的光芒更加耀眼。日本"文化厅互动媒体艺术节"每年都对日本国内的优秀游戏、漫画、动画、CG 等作品进行表彰，今年除了 ENIX 的"DQ7"获奖外，由铃木裕倾力开发的 DC 大作"莎木"也获得了好评。

■ **SONY 公布全新 PS2 音效函数库**：SONY 宣布将推出一套 PS2 的音效函数库"S－FORCE 3D SOUND"。借助这种函数库，PS2 的 3D 立体音效将有大幅提升。这套音效函数库预计在今年 4 月份发放给各 PS2 加盟厂商。

■ **PS2 版"合金装备 2"确定今年推出**：KONAMI 美国分公司日前正式表示，PS2 版"合金装备 2"已确定在今年秋季推出，并提醒玩家不要被外界的延期谣传所误导。

■ **手机巨头涉足游戏市场**：世界三大手机制造商爱立信、摩托罗拉、西门子日前发表联合声明，宣布研制面向手掌机的开发工具。新一代的手机内置处理器与内存、具备 GPRS 高速传讯功能，与手掌机的特性渐渐融合，可见这三家手机巨头涉足游戏产业也是大势所趋。这种新型的开发工具将在 2001 年第三季发放给各软件商。

■ **"FF9"获奖、全球热销**：继"DQ7"在日本"文化厅互动媒体艺术节"中获奖后，史克威尔的"最终幻想 9"在第四届 AIAS 的评奖活动中也大获全胜，一举囊括了"年度最佳家用主机 RPG 游戏奖"、"最佳艺术设计奖"及"最佳动画奖"三项大奖。而"FF9"在全球的销量也达到 390 万套，与"DQ7"的销售成绩不相上下。

■ **任天堂授权台湾厂商生产 GAMECUBE 组件**：任天堂日前宣布，授权台湾旺宏电子生产 GAMECUBE 专用大规模集成电路，合约金额为 7500 万美元。此外，GAMECUBE 的中央处理器"月光"和图形处理器"Flipper"已分别在位于美国佛罗里达的 IBM 半导体工厂和位于日本九州的 NEC 半导体工厂投入生产，任天堂新主机 GAMECUBE 正式投入量产阶段。

■ **XBOX 内置硬盘扩容**：微软在 XBOX 官方网站上公布，XBOX 的内置硬盘已确定由原计划的 8GB 扩大到 10GB。不过微软并未说明硬盘扩容是否会对 XBOX 的售价造成影响。

■ **微软大力招募游戏开发人员**：微软在西雅图举办的"Game Stock 2001"活动中宣布，将在日本大举招募游戏开发人才，希望在六月份时可以有 100 名设计人员加入 XBOX 软件的开发行列。目前，由前 SONY 高级设计员 Toshiyuki Miyata 领军的软件开发组正在以创造世界级的研发小组而全力工作，微软有信心制作出符合日本玩家口味的游戏。

■ **南韩游戏市场潜力巨大**：由于政府的大力扶植，韩国游戏产业正在急速发展，尤其是在网络游戏方面已经成为继美、日、欧之后，游戏业发展速度最快的地区。根据《韩国时代周刊》的报导，韩国有 65％上网的人接触过关于游戏方面的网站，比起香港的 40％、台湾的 34％、新加坡的 29％、大陆的 21％要高出许多。而且这些人中有接近 80％的人（约 530 万人）是网络游戏的忠实玩家，其中宽带网络用户更占了这群网络游戏玩家的 38％（约 200 万人），市场潜力巨大。此外，韩国玩家的男女比例也很平均，男性 55.3％、女性 44.7％，看来韩国女孩比日本女孩更加喜欢游戏。

■ **GAMECUBE 开发工具曝光**：在美国举办的"游戏开发者会议"上，游戏公司 Factor 5 借助一台神秘的白色机器展示了 GAMECUBE 的最新 3D 音效技术。由于这部机器上标有"Nintendo GameCube Development Kit"的字样，以及海豚的图案（GAMECUBE 的开发计划代号就是海豚），因此业内人士认定这部神秘的白色机器就是 NGC 的开发工具，这也说明 GAMECUBE 开发工具已经最终完成了。



背负帝国复兴重任的 GAMECUBE

■2001 年 4 月 PS 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
ASCII 轻便合集 VOL.9 能量闪电	アスキーカジュアルコレクション Vol.9パワードール 2	PS	ASCII	5日
ASCII 轻便合集 VOL.10	アスキーカジュアルコレクション Vol.10バスランディング 2	PS	ASCII	5日
X－MEN MUTANT ACADEMY	X－MEN MUTANT ACADEMY	PS	SUCCESS	12日
精灵合集	ビクターホラーコレクションバンパイアハンターD	PS	不明	19日
FORGET ME NOT 大游行	Forget me not－パレット－	PS	ENTERPLIN	26日
KONOHANA：真实报告	KONOHANA：True Report	PS	SUCCESS	26日
超级 1500 系列欢乐泡泡 5	SuperLite 1500シリーズおえかきパズル 5	PS	SUCCESS	26日
蜘蛛人	SPIDER MAN（スパイダーマン）	PS	SUCCESS	26日
私立凤凰学院 3 年纯真组	私立凤凰学园 3 年纯真组	PS	J WING	26日
快乐时光	ハッピーダイエット	PS	不明	26日
转向一旁	ふりむけば邻に	PS	PRINCESS SOFT	26日
实况野球 2001	实况パワワルプロ野球 2001	PS	KONAMI	26日
化解危机 泰坦计划	タイムクライシスプロジェクトタイタン	PS	NAMCO	26日
大家的汉字教室 挑战！！汉字考试	みんなの汉字教室 挑战！！汉字检定	PS	不明	上旬
三洋柏青哥 5	三洋パチンコパラダイス 5ウキウキ大渔旗	PS	ALIMU SOFT	4月
招待麻雀	サラリーマン接待麻雀	PS	WEIJITE	4月
元祖动物占卜 恋爱占卜	元祖！动物占い＋恋爱占いパズル	PS	CULURE BRAIN	4月
VR 飞龙拳	バーチャル飞龙の拳ダッシュ	PS	CULURE BRAIN	4月
迪克的比比	テクノビービー	PS	NAMCO	4月

软件发售表

■2001年4月PS2新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
情歌	Love Songs アイドルがクラスメ～ト	PS2	D3	5日
情歌初回限定版类型A	Love Songs アイドルがクラスメ～ト初回限定版[タイプA瀬户、观月バージョン]	PS2	D3	5日
情歌初回限定版类型B	Love Songs アイドルがクラスメ～ト初回限定版[タイプB双叶、樱井、神药バージョン]	PS2	D3	5日
情歌初回限定版类型C	Love Songs アイドルがクラスメ～ト初回限定版[タイプC橘、桃园、天城バージョン]	PS2	D3	5日
多尔鲁之石3	トゥルーラブストーリー3	PS2	ENTERPLIN	5日
A列车2001追加车辆版	A列车で行こう2001追加车　ディスク	PS2	ATDISC	上旬
BASIC STUDIO	BASIC STUDIO パロフルゲーム工房	PS2	ATDISC	4月
枪之心	GUN＝HEARTS	PS2	MEDIA FACTOR	4月
彩色石	フリントストーンビバ!ロックベカス BOX	PS2	MADIA FACTOR	4月
吉他男孩ONE	ギタルマンワン	PS2	KOEI	4月
高尔夫 VOL.1	ゴルフ・ナビゲーターVOL.1	PS2	SPIKER	4月
高尔夫 VOL.2	ゴルフ・ナビゲーターVOL.2	PS2	SPIKER	4月
高尔夫 VOL.3	ゴルフ・ナビゲーターVOL.3	PS2	SPIKER	4月
GT赛车3 A-SPEC	グランツーリスモ3-A-spec	PS2	SCE	4月
机甲兵团J-PHOENIX	机甲兵团J-PHOENIX	PS2	TAKARA	4月
超级麦克风	スーパーマイクチャン	PS2	不明	4月
雷曼 革命	レイマンレボリューション!	PS2	UBI	4月

■2001年4月DC新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
CANVAS	Canvas(キャンバス)～セピア色のモチーフ～	DC	NEC	5日
ES	es(エス)	DC	SEGA	5日
速度之魂1937	スピリットオブスピード1937	DC	不明	5日
天使礼物	エンジェルプレゼント	DC	NEC	12日
此花:真实报告	KONOHANA:True Report	DC	SUCCESS	26日
HAPPY LESSON	HAPPY★LESSON	DC	TETAM	26日
地球的朋友	ちQのトモダチ	DC	NICS	26日
WWF ROYAL RUMBLE	WWF ROYAL RUMBLE	DC	YOX	26日
黄金之门4	エルドラドゲート 第4巻	DC	CAPCOM	4月
靠近～祈祷之丘～	Close to～祈りの丘～	DC	KID	4月

■2001年4月GBA新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
BACKS夺还屋	グットバッカーズ夺还屋～地狱のスカラムーシュ～	GBA	KONAMI	26日
耽美梦想	耽美梦想マイネリーベ	GBA	KONAMI	26日
宇宙管理员	"スペースヘキサイト"メーテルレジエンドEX	GBA	SARUDAN	27日

■2001年4月WS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
名侦探柯南 落日女王	名探侦コナンタ暮れの皇女	WS	BANDAI	5日
猎人X猎人	HUNTERxHUNTER～それぞれの决意～	WS	BANDAI	下旬
KAPPA GAMES三毛猫	KAPPA GAMES三毛猫ホームズゴーストパニック	WS	光文社	下旬
钻地小子	ミスタードリラー	WS	NAMCO	4月

■2001年4月GB新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
动物之森	どうぶつの森	N64	NINTENDO	4月
勇者斗恶龙 怪物篇2	ドラゴンクエストモンスターズ2マルタのふしき键・イルの冒险	GB	ENIX	12日
猎人X猎人～禁断的秘宝～	ハンター×ハンター～禁断の秘宝～	GB	KONAMI	12日
美食系列② 美味面包师	なかよしクッキングシリーズ②おいしいパン屋さん	GB	MDO	中旬
宠物系列⑤ 可爱的仓鼠2	なかよしペットシリーズ⑤かわいいハムスター2	GB	MDO	下旬
招唤恶棍	おいでラスカル	GB	TAM	4月
高尔夫岛	ゴルフランド	GB	NINTENDO	4月
巴姆太郎2	とっとこハム太郎2ハムちゃんず大集合でちゅ	GB	NINTENDO	4月
FROM TV ANIMATION一片梦	From TV animation ONE PIECE梦のルフイ海贼团诞生!	GB	BANPRESTO	4月
口袋中的王国	ポケットの中の王国	GB	BACKT	4月
DX人生游戏	DX人生ゲーム	GB	TAKARA	4月
DT	DT	GB	MEDIA FACTOR	4月

注:以上发售表的统计时间为3月20日,表中游戏的发售日有变动的可能性。

TOP 30 新作期待榜

PS2 大作“GT3”夺取占据亚军位置。新公布的“VF4”和 DC 大作续片“莎木 2”也栖身前 10 强，表现十分抢眼，显示了世嘉整体的软件开发实力。另外，DC 的“疯狂出租车 2”也首次登榜，排在第 16 位。

1 最终幻想 X　得票:4929



机种:PS2
类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:预定 2001 年 7 月
其他:——

2 GT 赛车 3 · A – spec　得票:2846



机种:PS2
类型:RAC
厂商:SCEI
发售日:2001 年 4 月
其他:对应震动手柄

3 樱大战 3 · 巴黎的燃情岁月　得票:2571



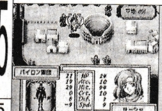
机种:DC
类型:SLG + AVG
厂商:SEGA + RED
发售日:预定 20001.3.22
其他:——

4 合金装备 索利德 2 自由之子　得票:2168



机种:PS2
类型:战略谍报 ACT
厂商:KONAMI
发售日:预定 2001 年内
其他:对应震动手柄

5 沙加徽章　得票:1791



机种:PS
类型:SLG
厂商:エンタ－ブレイン
发售日:2001.5.24
其他:——

名次	游戏名	资料	得票
6	最终幻想 Ⅱ	机种:WS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:2001.5.3	得票 1643
7	超级机器人大战 α 外传	机种:PS 类型:SLG 厂商:BANPRESTO 发售日:2001 年春	得票 1500
8	莎木 Ⅱ	机种:DC 类型:FREE 厂商:SEGA 发售日:2001 年内	得票 1036
9	星海传说 3	机种:PS2 类型:RPG 厂商:ENIX 发售日:未定	得票 981
10	VR 战士 4	机种:PS2 类型:FTG 厂商:SEGA 发售日:2001 年内	得票 908
11	勇者斗恶龙怪兽篇 2 玛鲁塔之键 · 伊儿的冒险	机种:GB 类型:RPG 厂商:ENIX 发售日:2001.4.12	得票 824
12	马里奥 ADVANCE	机种:GBA 类型:RAC 厂商:NINTENDO 发售日:未定	得票 753
13	最终幻想 Ⅲ	机种:WS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:2001 年内	得票 729
14	SGGG	机种:DC 类型:SLG 厂商:SEGA 发售日:2001.3.29	得票 710
15	决战 Ⅱ	机种:PS2 类型:SLG 厂商:KOEI 发售日:2001.3.29	得票 658
16	疯狂出租车 2	机种:DC 类型:RAC 厂商:SEGA 发售日:2001 年春	得票 566
17	生化危机 代号:维罗尼卡 完全版	机种:PS2 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:2001.3.22	得票 541
18	魔颤	机种:PS2 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:2001 年夏	得票 518
19	波波罗格物语 3 最初的冒险	机种:PS2 类型:RPG 厂商:SCEI 发售日:2001 年春	得票 508
20	不思议的迷宫 风来的西林 GB2 沙漠的魔城	机种:GB 类型:A · RPG 厂商:CHUNSOFT 发售日:发售日未定	得票 504
21	王牌空战 4	机种:PS2 类型:SLG 厂商:NAMCO 发售日:2001 年夏	得票 489
22	真爱物语 3	机种:PS2 类型:SLG 厂商:不明 发售日:2001.4.5	得票 477
23	生化危机 0	机种:NGC 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:未定	得票 449
24	索尼克大冒险 2	机种:DC 类型:ACT 厂商:SEGA 发售日:2001 年	得票 440
25	莉莉的工作室 塞尔库鲁克的炼金术士 3	机种:PS2 类型:SLG 厂商:カスド 发售日:2001 年 6 月	得票 423
26	风之克罗诺亚 2 被遗忘的救世主	机种:PS2 类型:ACT 厂商:NAMCO 发售日:2001 年 3 月	得票 419
27	奥伽战争外传	机种:PS2 类型:SLG 厂商:カスド 发售日:2001 年 6 月	得票 413
28	浪漫 SA · GA	机种:WSC 类型:AVG 厂商:SQUARE 发售日:不明	得票 399
29	真 · 女神转生	机种:PS 类型:RPG 厂商:ATLUS 发售日:2001 年内	得票 371
30	德比赛马 64	机种:N64 类型:SLG 厂商:不明 发售日:2001 年春	得票 336

TOP 10 日本新作软件销售榜

本期销售榜的冠亚军分别被GB塞尔达的"大地章"和"时空章"所占据。PS2大作"鬼武者"继续热销，逐步向百万大作迈进。

序	游戏名称、机种、厂商、类型、发售日	销量(总销量)
1	塞尔达传说 不可思议的木之实 大地之章 GBC、任天堂、A·RPG、2001.2.27	191802 (191802)
2	塞尔达传说 不可思议的木之实 时空之章 GBC、任天堂、A·RPG、2001.2.27	190029 (190029)
3	鬼武者 PS2、CAPCOM、AVG、2001.1.25	130356 (130356)
4	Z.O.E. PS2、KONAMI、ACT、2001.3.1	75624 (75624)
5	口袋妖怪 水晶 GBC、任天堂、RPG、2000.12.14	54791 (1383024)
6	アイシア PS、ATLUS、RPG、2001.2.22	45365 (45365)
7	游戏王4 最强决斗者战记 GB、KONAMI、RPG、2000.12.7	42951 (2007953)
8	大金刚 2001 GBC、任天堂、ACT、2001.1.21	34722 (141170)
9	机甲兵团 J-PHOENIX〔续章篇〕 PS2、TAKALA、ACT、2001.2.15	30131 (30131)
10	火爆摔交 D PS、SPIKE、FTG、2001.3.1	28365 (28365)

TOP 10 欧美家用游戏最新排行榜

欧美排行榜依旧被任天堂和SCE占据，本期共有3款GB游戏、5款PS游戏、2款N64游戏上榜。

序	游戏名称(机种、厂商、类型)
1	口袋妖怪 绿 (GB、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
2	口袋妖怪 红 (GB、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
3	NBA LIVE 2001 (PS、EA、SPG)
4	橄榄球 2001 (PS、EA、SPG)
5	暴烈摔交 (PS、THS、FTG)
6	DRIVER 2 (PS、INFOGRAMS、ACT)
7	口袋妖怪 皮卡秋 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
8	大金刚 64 (N64、NINTENDO OF AMERICA、ACT)
9	最终幻想Ⅸ (PS、SQUARE·EA、RPG)
10	姆吉拉的假面 (N64、NINTENDO OF AMERICA、A·RPG)

TOP 10 日本街机新作排行榜

人气作品"德比共有俱乐部"依旧占据冠军宝座。CAPCOM的大作"CAPCOM对SNK"再次反弹上榜，位居第6位。

序	游戏名称(基板、厂商、类型)
1	德比共有俱乐部 2000 (NAOMI、SEGA、SLG)
2	VR 射手 2·2000 版 (NAOMI、SEGA、SPG)
3	罪恶工具 X (NAOMI、SAMMY、FTG)
4	VR 战士 组队战 (MODEL3、SEGA、FTG)
5	夏加与塔巴林(NAOMI、SEGA、SLG)
6	CAPCOM VS. SNK 千年之战 (NAOMI、CAPCOM、FPG)
7	POWER SMASH (NAOMI、SEGA、SPG)
8	机甲之翼 2 (NAOMI、NAMCO、STG)
9	忍者攻击 (NAOMI、NAMCO、光枪)
10	山脊赛车 5 (SYSTEM246、NAMCO、ARC)

读者留言板

● 射雕：继续"仙剑"后，有一让我彻夜难眠的武侠RPG典范。——张琦

● 最终幻想8：一个人孤单寂寞时最好的疗伤剂。——河南 冯东

● 最终幻想9：如果不是Q版我一定玩穿它！——广西河池 覃海德

● 吉兰的野望：最喜欢吉兰扎比。——北京 莱因

● 格斗之王99：爽就一个字。——黑龙江 陈超

● 格兰蒂亚：童年的感觉真好！——河北 刘国华

● 大航海时代4：是我苦学世界地理的动力。——江苏徐州 姜鹏

● 北欧战神传：剑与魔法的组合，爱与勇气的相容。——辽宁 徐欢

● 莎木：难道芭月凉每天不吃饭！——河南卫辉 曹佳星

以上游戏评语摘自随"电软"附送的"美年达中国电玩榜"选票单。

日本市场各机种软件周间发卖比例

2001.2.5~2.11
1.PS2软件：占市场份额30.9%
2.GB软件：占市场份额20.2%
3.PS软件：占市场份额19%
4.WS软件：占市场份额9.1%
5.N64软件：占市场份额7.7%

2001.2.12~2.16
1.GB软件：占市场份额32.5%
2.PS2软件：占市场份额27.3%
3.PS软件：占市场份额15.2%
4.N64软件：占市场份额10.9%
5.DC软件：占市场份额10.4%
6.WS软件：占市场份额3.7%

2001.1.29~2.4
1.PS2软件：占市场份额41.1%
2.GB软件：占市场份额20.2%
3.PS软件：占市场份额19%
4.WS软件：占市场份额9.1%
5.N64软件：占市场份额7.7%
6.DC软件：占市场份额2.9%

本期排行榜参考自日本"周刊ファミ通"杂志2001年3月9日号、3月16日号和3月23日号三期。



黑色的英雄　传说的怪物

吸血鬼这个怪物相信大家一定都不会陌生，从很早以前的经典动作游戏《恶魔城》到取得票房巨大成功的《夜访吸血鬼》，这个能在夜晚化身为各种动物，拥有神奇魔力的吸血怪物早已成为一个真正的"明星"。这款在PS2上推出的吸血鬼又会有什么新的特别之处呢？

终极吸血鬼

终极的吸血鬼再度来访

PS2　厂商:SCE　类型:AVG　发售日:2000.12.21

与狼人、人造人并列的黑色英雄

一听到"吸血鬼"，你会联想到什么？或许会想知道这个人究竟是哪个年代的人也说不定。像是"德拉克拉"或"卡蜜拉"这些都已经过于古典，我想，最近的电影迷你应该记得"夜访吸血鬼"或"刀锋战士"里面的感觉，也许还有人会想起手冢治虫先生的同名作品。稍微有点年纪的漫画迷大概会回答少女漫画的名作"波族传奇"吧！海外科幻小说迷就会说"**THE OMEGA MAN**"，年轻一辈的科幻迷则会说"吸血鬼猎人**D**"（其实我自己也蛮喜欢这部的），赤川次郎的"吸血鬼"系列相信应该也有人记得。如果是游戏迷的话，可能会回答出格斗游戏《魔域幽灵》系列等的答案。

这么说来，这次是第**2**次以**DVD**的形式发售《终极吸血鬼》，自《魔界都市（新宿）》以来，相信喜爱传奇动作故事的玩家们听了这款游戏的名字之后，一定也是万分期待吧！看到拿着刀的女主角画面时，难道心中不会有一股期待感油然而生吗？而且这个女孩还是必须和吸血鬼对峙的猎人呢！主角究竟会因为女孩及吸血鬼的战斗被卷入什么样的故事当中？各种想像不禁在心中不断地扩散开来。**DVD**出的时候我一定要去买，我在心中如此暗自决定着，现在只能耐心地等待游戏版的出现。

正因为在杂志社里可以得到许多最新的消息，才有这个机会能够比别人要早一步接触《终极吸血鬼》这款游戏！所以要在这里为各位玩友好好地介绍一番。

游戏载体终于进化成DVD

那么，我所说的"终于进化"究竟是什么意思呢？也就是说玩家们终于可以从观赏剧情的角度进入到融入剧情的程度"。当初在**PS**发售时，此系列的**4**款作品也一起在**PS**上出现，而该系列作品最大的特点就是，游戏全部由动画所构成，并且在游戏中随处可以发现足以影响故事进行的选择对话，游戏中所收录的结局更高达**20**种以上，喜爱此系列的玩家们也非常热切地期盼着第**5**作的发表，当它以**PS2**为平台而正式发售之后，**SCE**又有了"进化成**DVD**"的新设想，既然已经将前作和的《丑闻》成功地**DVD**化，接下来当然是非《终极吸血鬼》莫属了。

此作沿袭了以前系列的游戏特征，因此玩家们不难在游戏中发现"整个故事采用了许多高画质的动画"以及"因选择对话而造成的各种分歧点"等要素，而且除了沿续前作的风格之外，本作也在画质以外的部分做了相当大的改变。

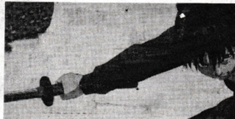
所以，此次在游戏中加入了**3**个更能提升游戏乐趣的新系统，它们就是"血迹搜寻系统"以及做为指标用的"铃"系统，另外还有显示结果的"血迹等级"系统，我们将在下页为玩家们作详细的系统介绍，请玩家们一定要仔细看看！在这**3**个系统的辅助下，玩家的确更能融入游戏的剧情当中。

前作虽然也是以**DVD**形式表现，不过在进行游戏时，总是让人有种处于旁观者角度的感觉出现，所以，今作多亏有这**3**个系统的协助，让玩家们能够真正地意识到，自己的行动正和主角的命运紧紧相连，我认为能做到这点真的是非常了不起。

另外，在游戏的故事方面也有非常优秀的表现。魄力十足的女主角小夜、令人忍不住爱怜的少女溜璃亚，以及给人坏女人感觉的灯子，这**3**个人的强烈个性在上卷被表现得淋漓尽致，而主角也终于在下卷找到了自己的立足点，并且开始展开行动。

主角不再需要超人的力量，而是能够以智慧、勇气以及决断来做为武器，并以此开启自己的命运。这个游戏巧妙地运用"命运"及"自由意志"的平衡点来架构整个故事，我个人的确非常喜欢。

不管你是否体验过融入游戏剧情的感受，这次希望你能够亲自体会一下其中的绝妙感觉。



让人情绪高涨的人物设定

说到吸血鬼，一定就少不了美女（以上纯属个人偏见）！这么说来，本款游戏当中的确有3位个性丰富的女主角会登场，而主角则是下方所介绍的少年，不过他那平凡的模样看起来实在不太像是担任这款传奇动作游戏的主角。数年前一直为恶梦所扰的主角，当他在十字路口听到了不可思议的神秘"声音"之后，使得整个故事动了起来，而3位女主角也同时出现在现场，这是巧合吗？还是……。真相就等玩家们自己去发掘。

瘦弱的主角



←高中时中途休学，以大学鉴定为目标而在家中自学，看起来就是软弱性格。



我们瘦弱的主角和三位女主人公之间会有什么样的故事发生呢？主角的生命会有危险吗？

破坏常规的女性们



↑拿日本刀突进的小夜。剑的技巧和她的年轻模样不太相配，算是达人级的用剑高手。



↑对听到不可思议"声音"的主角发出了警告的小夜。难道她知道"声音"的主人是谁吗？

↓关心跌倒在十字路口的主角。其实溜璃亚也听到了那个"声音"。







→灯子逐渐靠近受到溜璃亚帮助而站起来的主角。似乎有什么企图的话语让人十分在意…。

非常适合"吸血鬼"的新系统

如同前页所叙述的，这款游戏增加了该系列所没有3个新系统，而我们也会针对这3个新系统在游戏中所发挥的功用做详细的介绍及说明，要是无法在游戏进行的过程中活用它们的话，玩家们或许就无法见到完美的结局了。

Ⅰ、血迹搜寻是故事的关键

在这个游戏中，到处都有隐藏的选择对话，称之为"看不见的分歧点"。当玩家想搜寻隐藏对话时，只要按△钮就可以启动"血迹搜寻系统"。这个系统有一定的启动时间，启动后如果在画面上有发现隐藏对话的话，被隐藏的对话选择便会自动地显现出来。不过当系统搜寻结束之后，玩家就必须重新累积量表才能再度启动它。



↓↑重要的隐藏对话很多，所以一定要注意！



Ⅱ、别错过提示之铃

什么时候该启动血迹搜寻系统呢？这个时候就要看提示之铃了。在故事进行时，画面的右下方会出现一个铃的符号，这时候就表示"这个场所有隐藏分歧点存在"。但是游戏中也有某些隐藏分歧点不会出现提示之铃，因此玩家有时候也得靠自己的判断找出隐藏的分歧点。



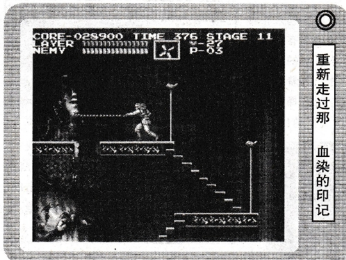
↑等到提示之铃出现以后再搜索就太晚了！铃出现的地方一定会有隐藏分歧点！

Ⅲ、小心血迹等级

画面的下方有一条表示着"血迹等级"的横条，游戏进行时，血迹等级愈高的话，结局就愈容易以悲剧收场。血迹搜寻失败、选择特定的选择对话等，横条就会由绿变黄，然后慢慢地变成红色。







重新走过那 血染的印记

《恶魔城》的历史，在游戏界内算是元老级的了。这回 KONAMI 将历代恶魔城进行整合后推出的作品，虽然少不了炒冷饭的嫌疑，但对于喜欢这个系列的朋友来说，只要一片在手，各代全有的感觉也不错哟！

责编/365

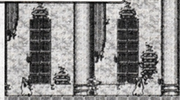
恶魔城年代记

~恶魔城ドラキュラ~

PS 厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日:2001年内

本作将以 X68000 版为基础！！

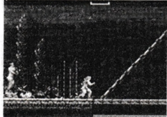
《年代记》虽然是在 PS 上的作品，但它所采用的基础系统，却是以 X68000 版主体的。本作在老版本的基础上，不仅追加了新的开场动画，并且收录了强化模式，而且音乐方面也支持 3 种音源模式。在游戏系统上，还是用老套的能力双段提升鞭子，并且保持了可以对正下方和斜下方攻击的设定。



1986 年　恶魔城　任天堂

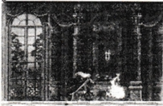
86 年发售的恶魔城，不仅开创了本系列的源头，而且也是任天堂磁碟机首批尝试的作品。能用鞭子攻击敌人的游戏方式，在当时也算是个创新了。而且结合优秀的背景音乐，颇具挑战性的游戏难度，使得本作极受欢迎。

1993 年　恶魔城　X68000



1993 年发售，是系列中由西蒙担任主角的最后一款游戏。因为是电脑版本的缘故，还追加了许多机能，尤其是音乐方面在当时来说可算是非常奢侈的。一部分舞台利用了电脑内藏时钟机能，使得背景会随着时间流失而发生相应的变化。

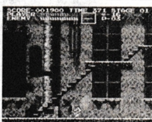
1997　恶魔城~月下夜想曲　PS



经过长时间酝酿后，终于产生了这部堪称空前绝后的超人气名作。这款游戏的主角是 DARCULA 伯爵的儿子阿尔卡德。记得当初还真是有不少人被这种设定吓了一跳呢。游戏中每个部分的演出效果都很棒，现在还可以找到最佳版玩哟！

舞台 1~5 关卡的简要介绍

第一舞台 ~ 大厅



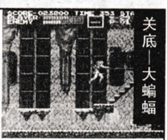
←初盘时期，最棘手的怪兽应该就是黑豹了。只要西蒙靠近，它便会突然袭来，而且防御力高，一定要小心对付。



→突然从水中跳出，并会从口中吐出火焰的半鱼人，很可能让你一命呜呼，所以一定要谨慎行事。

从城外到城中，为了击退意欲侵入人类世界的 DARCULA 伯爵而展开自己的冒险之路。在进行途中。会有僵尸、黑豹、半人鱼等怪物一一袭来，要巧妙使用手中的神鞭，以及熟练应用跳跃，才可以安全前进哟！

不过，毕竟是上个时代的产物了，游戏中许多情景给人老土的感觉。但对于老玩家而言，倒是会引发怀旧的情怀？



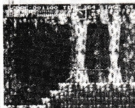
关底—大蝙蝠

当西蒙攻击命中时，它会分裂成小蝙蝠朝主角飞过来。虽然基本的攻击方法只是靠身体来冲撞，不过因其身体巨大使得躲避起来非常困难，所以一定要在它攻击前，找到蝙蝠身体到达不了的死角。到目前为止似乎有为数不少的冒险者被其吸干血液而死，真是非常恐怖啊！

第二舞台 ~ 下水道

在第二关，四周景象看起来很像是在钟乳洞内。因为到处都有蝙蝠飞舞，所以想舒服地前进是不可能的。而且途中还总有敌人躲藏在暗处，等着偷袭你呢！当然，根据前面分歧点时选择路线的不同，后面遇到的难度也会改变哟！





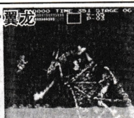
←这里就是分歧点，我们要选择前进，还是向下呢？

←会有果冻状的绿色墙壁出来阻碍西蒙前进的道路哟！



→在强制卷轴中，脚下的木筏只要撞到岩石就会坏掉。

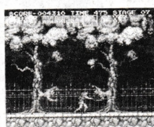
关底～骸骨翼龙



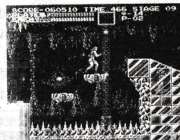
西蒙要被迫站在摇晃不稳的木筏上面与对方头目交战。骸骨翼龙不仅会用口喷火，而且尾巴还会使木筏晃动(不会翻吗？)。要是没有办法看穿头目的动作，并抓准时机反击的话，想要伤害到这只怪龙，可真是难上加难呀！

第三舞台 ~ 庭院

以恶魔城的庭院为舞台展开了一场激战。树林中会有敌人突然冲出，喷水池的水突然袭击而来，到处都有为了打倒西蒙而设置的机关。被鸟群运来的敌人也总是执着地追着西蒙。在地下的冰之舞台则没有什么站立的地方。西蒙有办法安全突破吗？

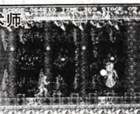


→突然从树木中出现将西蒙包围住，在庭院中最具有威胁性的敌人。



→要是脚下不小心踏空了，就只有死路一条喽……

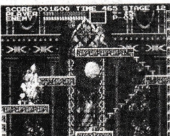
关底～魔术师



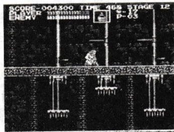
被绿色的子弹打中的话，积累的心会被夺走，是非常令人讨厌的攻击方式。除此之外，还会使用投刃或者使用地面火焰燃烧等各种攻击方式向西蒙发动攻击。

第四舞台 ~ 大圣堂

巨大的雕像，美丽的彩绘玻璃……充满着神秘气氛的建筑物中，西蒙仍必须不停地战斗。到最上层的路感觉像是遥不可及。

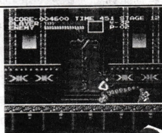


↑通过破碎的玻璃，可以看到美丽的圆月哟！



↑必须一一躲过上下移动的刺针才能继续前进。

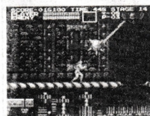
关底～梅杜莎



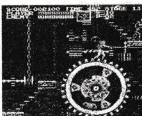
跟神话中相似，这个关底不但会使用头发对你攻击，而且手里还会发出使物品石化的光线，一旦被这光线命中，会在一段时间内无法移动。再加上梅杜莎用尾巴的攻击，所以你可一点都不能大意呀！

第五舞台 ~ 钟塔

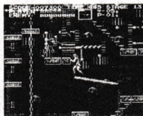
这里算是历代恶魔城代表性的舞台，巨大的齿轮不断来回旋转，试图将西蒙打落到地狱的深渊。再加上不断出现的强敌，骸骨剑士也会在四处出现。战斗渐入佳境喽！



↑小心别让铁球把你的脑袋带走呀！

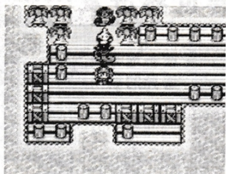


↑站在巨大齿轮上，小心各种陷阱哟！



↑只有好好利用危险的装置，才能前进哟！





收藏培养 乐趣无穷

想将"勇者斗恶龙"系列中出现的怪物们培育成为属于自己的强力同伴吗？"DQ 怪物篇"的最新续作将满足怪兽迷的愿望！在发售前夕，两个版本的预约量已经突破百万大关，人气之高令人叹服！

勇者斗恶龙 怪兽篇 2

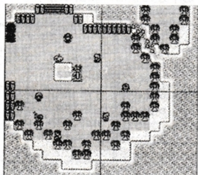
ドラゴンクエスト モンスターズ 2

GBC 厂商：ENIX 类型：RPG 发售日：2001 年 3 月 20 日

超过三百种的怪兽藏匿于奇妙的异世界中！

前作"勇者斗恶龙怪兽篇"发售之后，获得的极大的好评。作为系列第二作的"不思议的玛尔塔钥匙"也即将登场。本作由于主角不同，又分为两个版本。分别是"鲁卡的冒险"与"伊儿的旅行"。主角是一对生活在怪兽农场的兄妹。他们为了寻找新的怪兽充实农场而开始了奇妙的冒险。"鲁卡的冒险"篇是以男孩子"鲁卡"为主角，他是女主角伊儿的哥哥，不仅很有勇气，而且朝气蓬勃。"伊儿的冒险"篇是以女孩子"伊儿"为主角，伊儿个性温柔，善解人意。

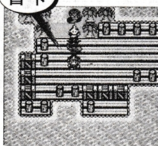
怪物牧场里怪物已经是主人公的伙伴了！



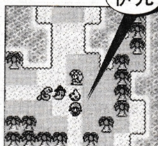
←怪物牧场中最多能够容纳 29 只怪兽，所以玩家必须调换饲养怪兽的种类。另外要说明的是，主人公的父母就住在牧场的西边，一定要经常去探望哦！

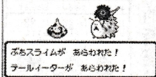
兄妹携手前往异世界冒险

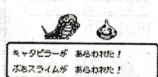
鲁卡



伊儿







版本不同敌人也不同！

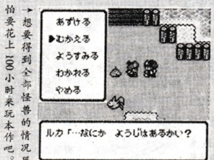
两个版本的主角的性别不同，男孩鲁卡遇到的敌人多以攻击力高的居多；伊儿由于是小女孩，所以她会遇到许多攻击力低，但是会使用辅助魔法的怪物。因此两个版本打法完全不同！看来想得到全部怪物还是要借助通信机能！



→前作中出现的『恶棍』再度登场了。他又要惹事吗？

怪兽种类花样百出

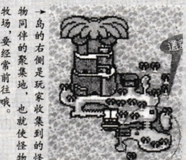
"DQM2"中登场的怪物高达 300 种以上。成为同伴的怪物会在和主角一同战斗时逐渐成长，并学会各种新的特技或咒文。由于导入了自由设定模式（自由设定模式详见下文介绍），怪兽的培养情况和玩家的决定更加息息相关了。



→想要得到全部怪兽的情况恐怕要花上 100 小时来玩本作吧。

冒险舞台位于浮在海上的南方岛屿

本作的主角鲁卡与伊儿将前往邻国"玛尔塔"这个国家就是前作中的冒险舞台"太究国"以南的小岛，在这个小小的国家中有许多大陆上所见不到的稀有怪物。而主角就是因为得知了这个消息而前往玛尔塔寻找新怪物。



→岛的右侧是玩家收集到的怪物同伴的聚集地，也就使怪物牧场，要经常前往哦。

取得“不可思议的钥匙”,向异世界进发……

DQM系列的最大特征就是捕捉并培育怪物，使其成为自己的强力同伴,从而前往未知的异世界冒险。主人公在冒险的旅途中会陆续得到“不可思议的钥匙”。对不可思议的钥匙做出“某种动作”后，就能得知钥匙的名称,此后只要使用钥匙便可前往该钥匙对应的新领域。因此,如何找到“不可思议的钥匙”也就成了推进情节的关键所在。最后要告诉大家的是,某些“不可思议的钥匙”也可以通过通信交换获得(不劳而获?)。

不可思议之门

冒险开始之塔的钥匙

黑池的钥匙

在各地寻找奇异的场所

还会有许多神秘怪兽出现!

红火山的钥匙

红塔的钥匙

利用通信机能交换“不思议的钥匙”

“不可思议的钥匙”可以利用通信线与朋友进行交换。通过这项方便的机能，玩家就可以和朋友们交换各式各样的钥匙，前往原本自己到不了的异世界冒险了。那么是否会有必须借助通信机能才能抵达的地方呢?

“不可思议的钥匙”可以通过信交换

←→得到“不思议的钥匙”就能到达新区域,说不定那里就强大的怪兽同伴哦!

捕获不知名的新怪兽!

对战规则可以自由设定

前作中大受好评的对战模式，这次也得到了大幅强化。对战规则的自由设定是本作战斗系统的最大卖点，特技限制、系统限制、回合限制、等级限制都随心所欲!举例说明，在等级限制中，除了可以限制怪物的合计等级外,也可以设定单独怪兽的等级上限。

↑用自己最擅长的规则来进行对战吧!别忘了设定最强的咒文哦!(左图为等级设定画面,右图为特级设定画面)

新的怪兽相继登场

三百多种怪兽即将与玩家会面!不过要找到全部的怪兽就要与伙伴通信交换!本作也有新的“水系”怪物登场!

←追加的水系特技也有全新级

→右图为水系特级『间歇泉』的发动画面。

史莱姆天使
↑会使用回复或辅助系的特技。

黑猩猩
→龙系怪兽,相当凶猛。

杀手螳螂
→螳螂型怪兽,使用特级时利用锋利的前爪。

珍珠史莱姆蛙
↑防御力很高的史莱姆系怪兽。

怪鱼骑士
→骑着马的海之妖精。

布拉希僧侣
↑懂得神秘舞蹈的恶魔系怪兽。

飘罗
→拥有八只眼睛的奇怪生物。

艾比波斯特
→食人植物,面目狰狞。

鲸鱼法师
↑大型水系怪兽。
↓水系和兽系组合而成的新怪兽。

倒立僵尸

巨眼鸟
↓拥有奇怪咒文能力的鸟系怪兽。

考拉骑士
→相当聪明的兽系怪兽，手持巨斧。

水鹰
↓鸟系怪兽，详细情报不明。

毕目恩

螃蟹男
↑攻防能力都很强的水系怪兽,很稀有。

游戏王 4——最强决斗者战记



今年春节令所有 GBC 的玩家们最兴奋的游戏，如果不是任天堂的《口袋妖怪·水晶》的话，就必定是这款 KONAMI 的《游戏王 4》了。《游戏王》这本漫画在日本目前的极高人气，也带给了《游戏王 4》同前三作一样在日本的高销量，甚至还超越了《口袋妖怪·水晶》。这回的《4》真可谓是《游戏王》系列在 GBC 上最后也是最强劲的辉煌了（因为据说新作将会出现在即将发售的 GBA）。32M 的容量里满满当当地收录了在漫画以及未曾在漫画中出现过的怪兽卡共计 900 张，而且还有传说中令人心动的三张幻神卡（三圣战神），真所谓应有尽有，让所有"游戏"迷们欢呼雀跃。

GBC 厂商:KONAMI 类型:RPG 发售日:2000.12.7

文/刘赢征
责编/WP

★三个版本

此次的《4》共有三个版本同时发售，这三个版本分别是：游戏版、城之内版和海马版。三个版本的主要区别有二：一是在于可使用的卡牌。并不是任何一个版本都可以使用全套的 900 张卡，例如青眼白龙（编号为 001）就是海马版的专用卡。而这其中最令人难过的就是三张幻神卡分别分配在三个版本里，想要体会三圣战神的玩家只好多费点铁买齐三个版本了。虽然各个版本均有不能使用的卡片，但一样可以收集在自己的版本里作为观赏或通信交换时使用。二是所能遇上的敌人会有不同。虽然各版本在前期都可以同基本的九个对手交战与以及与 BOSS 级的彼卡沙斯决斗，但后期要通过密码（见附录）才能遇上的黑暗对手则因各版本不同而不能全部打倒。例如游戏版不能同暗·游戏交战，海马版不能同暗·獏良交战，而城之内版则不能同玛莉库交战。



★DC 值系统

此次的《4》游戏方式中需要考虑到一个自身的 DC 数值。在从牌堆里取出参战的 40 张牌时，如果这 40 张牌所消耗的 DC 值超过自身所能承担的水平的话，就不可进行游戏了。越是强劲的怪兽，其消耗的 DC 值就越高，这或许也是 KONAMI 用来抑制玩家通过某种手段而取得强劲片后肆意虐待 CPU 的一种方法吧。但是 DC 值是可通过战斗不断增加的，在同 CPU 的对决中，无论胜负，每次均可以增加 5 分，而同前几作通信交换卡片的的话，每次均可加 2 分，如果有条件利用两台 GBC 通信作战的话，胜者有 20 分可加，即使是负方都可以增加 10 分。待你的 DC 值越来越高时，你可以使用的强劲卡也越来越多了。

★OCG 生祭系统

同前作一样，《4》也沿续了需要牲祭才能召唤强力怪兽的 OCG 系统。LV4 级以下的怪兽无需牲祭便可以直接召唤出场，因此它们往往是战场上的主力。此次《4》中 LV4 以下的怪兽攻击力最强的是 1350 点，因此接近这个数值的怪兽都应努力取得，在此向玩家们推荐 578 号的"狮子威查达"，会成为你获胜的一大帮助。LV4 以上到 LV6 的怪兽（即 LV5 和 LV6）需要一个牲祭才可召唤出来，它们的攻击力最强的有 2000 点，在此推荐 818 号的"暗杀忍者"。LV7—LV8 的怪兽需有两只作为牲祭，它们最高的攻击力是 2600 点，在此则推荐 037 号的"龙骑士盖亚"。至于 LV9 以上的怪兽则需 3 张牲祭牌，它们的实力都在 3000 点以上。因此，要合理组合自己的牌组，不要因为没有牲祭或可以出场的怪兽而令自己处于被动挨打的地位。当然，也要多多利用辅助卡。

★卡片的融合

融合怪兽的方法主要有2种，一种是十分简单地将你认为可以组合的卡片用光标选出后再指向另一张欲被融化的牌，此方法的弊病是若此两牌不能融合的话，则会损失掉攻击力小的那张牌。另一种方法比较保险，但颇费事。先召唤出欲融合的其中一只怪兽，再在下一回合召唤另一只怪兽与之融合，此法可以无须牲祭便可融合出强劲怪兽，缺点是先召唤的一方若被敌人先灭掉则……而此次《4》中的仪式召唤也是同前作一样的。玩家们可以参考在2000年月出现过的《Ⅲ》的攻略。

★通信交易

本作《4》可以同以前的三部作品进行卡片的交易。除了《1》需要用到通信以外，《2》——《4》可直接利用GBC的红外线通信机能。与《1》可交换1—365号的卡片，《2》可交换721号之前的卡片，但有部分特别卡不可交易(放心，数目不多，也就二十多张吧)，《3》则可交换801号之前的怪兽，同样是《4》的话，则努力收集801至900号的怪兽卡吧。

★究极攻略，对付各CPU的战略和方法

①梳木渔太。主力牌：水魔族，LV4以下怪兽的主攻击力：550左右。因为是初期的敌人，所以无需太害怕。他的卡大部都是水魔族的卡，若利用雷魔族克水魔族的方法即可轻易取胜，要小心不要在牌组里搭配炎魔族的卡。而梳木本身除了拥有一张897的“激流葬”强力卡外，也没有什么需要担心的了。唯一强劲的718号“鲸鱼要塞”虽是神魔族之卡，但其召唤方式颇为费劲，还需要两张牲祭牌，应该不会太成问题。



②神秘老人ツモソ・ムーラソ。可以说是所有CPU中最弱的一个对手。主力牌：森魔族，LV4以下怪兽主攻击力：300点。他的手头上完全没有任何魔法卡或陷阱卡，而且怪兽又是弱得可怜，只要注意属性相克，战胜他是毫无问题的。更可悲的是，这位老头虽然拥有017—020号的“被封印的魔法师”的左腕和右腕，却偏偏没有关键的身体部位，所以也就召唤不了攻击力可怕的“魔界大法师”了。



③超能力者エスパ——铝场。主力牌：恶魔魔族，LV4以下怪兽主攻击力：550点左右。同样是没有令人担心的魔法卡和陷阱卡的家伙，似乎有一张781号的“洗脑ープレイソ・コソトロール”(可以控制已方最强的一个怪兽)，但其抽中机率似乎非常之低。其他的怪兽牌多是机械性质的怪兽，攻击力也不会太高，至于他持有的三张强卡752的“人造人间ーサイコソョソカー”，755的“魔导ギガサイバー和863的“南大洋の魔王，”攻击力均有2000以上，不过可惜均需两张牲祭。就凭那些550点左右的出场怪兽，大家尽量不要留给他机会吧！

④ダイナソー龙崎。主力牌：土魔族，LV4以下怪兽主攻击力：600点左右。多准备一些风魔族的卡片来应付他吧，没有任何一张魔法卡和陷阱卡的他，也只有依靠自身怪兽的实力了。值得注意的是，为何那张原本应属于城之内的082“真红眼の黑龙”会在他手里，总之不能让它有登场的机会就行了。

⑤邪恶的日本冠军イソセクタ一羽蛾。主力牌：森魔族，LV4以下怪兽主攻击力：800点。这可以说是前期的一个BOSS了，你可以从对他的战役中发现许多不断组合而强化的方法，同时你也会艰难地感觉到，CPU的手里怎么尽是好牌。这个可恨的羽蛾，手里虽然是一些不算太起眼的昆虫类怪兽，但因为其拥有强化卡，所以往往会令你出其不意地败给他。经过强化后的昆虫，攻击力大有可能超过LV4极限的1350点，最有效的办法，就是利用克制森魔族的炎魔来对付他吧。另外，他还持有游戏版专用的899号卡“メサイアの蚁地狱”，会使对方的攻击无效化，而给他自身制造牲祭的机会。千万不要让他召唤出必杀技的762号“イソセクト女王”，这可是昆虫族里的最强卡，基本攻击力2200点，还会根据场上的昆虫数不断增加攻击力。像漫画情节那样，用662号的“杀虫剂”一举将其歼灭吧。将这以上的5位对手各战胜5次后，便可进入DART2同来自埃及的4位新对手决战了！

⑥レアハソター。虽然在**PART2**里属于小喽罗的角色,但依然会令初次碰上他的你有些紧张。主力牌:黑魔族,**LV4**以下主攻击力:**1000**点。他拥有非常可怕的**017—021**号的"被封印者"的各个部件,一旦被他集齐在手牌中,那么召唤出的"被封印的黑暗魔法师"就必然会胜出该场对决了。可惜傻傻的**AI**总是让他在拥有任何一个部位时便急于出手,那么,趁早消灭掉,不要让他完成仪式吧。多放些幻想魔族的牌在自己手里,应该不难取胜吧。另外他的**751**号"机械砦のア·ゴーレム拥有极强的防守能力**2200**点,但可惜需要**2**张牲祭才可召唤出。最后小心的是他的强卡**984**号"大岚"了,可以不分敌我地刮走手里的所有牌,因此不要急于召唤出强大的怪兽,以免被他消灭后没有后劲了。(不过笔者战胜过他**30**多次,却只见他用过一次此牌,可见使用率之低)

⑦奇术师パソドラ。与游戏同样拥有**035**号的"黑魔术师ブラソタ·マヅッセソ"的家伙。主力牌:黑魔族,**LV4**以下怪兽主攻击力:**800**点。他手里的牌几乎全是黑魔族,因此多准备幻想魔族的卡是对胜出极有帮助。虽然其拥有的**129**号"眠口于"拥有特殊效果令敌方睡着,但他几乎不会发动这项特效,唯一担心的只是他会使用强化魔法以增强此卡实力。至于**035**的必杀怪兽更是有三张之多,不要让他有召唤出来的机会。其次是他牌堆里的三张魔法卡和陷阱卡**349**的"六芒星の**OR**缚"(锁住我方,增强自身黑魔族实力),**894**的"大岚"(同⑥号的レアハソター一样)和**895**的"死者苏生"(可直接从对手的墓地中掘出一只怪兽据为已用)。其中,特别小心一下"死者苏生"就行了,多准备一些消灭敌手的陷阱卡来对付他的"死者苏生"吧!

⑧人形。幻神卡首次出动!!主力牌:水魔族和雷魔族,**LV4**以下怪兽主攻击力:**1000**点。他的牌都特别的可怕又可恨,因为拥有两种属性的牌,故要特别小心属性是否对自己不利,多准备些土魔族的卡会对战役有帮助。他拥有的一张**140**的"トードマスター"。其特殊效果是唤回自身曾被消灭的一只怪兽,只可惜**AI**似乎也从不发动此项特效。**895**的"死者苏生"同前一位对手一样需要谨慎,更过份的是他竟然会有全套**900**张卡里最强的陷阱卡**897**号的"激流葬",一旦我方宣布攻击,则会被其除去所有召唤出的卡,相当麻烦,故多准备些**LV4**能被直接唤出的卡是胜出的关键。此外,如果不慎被其唤出传说中的幻神卡**833**的"オシリスの天空 的话,那么你就等着接受神的裁判吧!因为此卡不仅会根据手中的牌而增加至**5000**点的攻击力,更会使我方几乎无法攻击!阿门!





⑨イツズ。マリク的姐姐,同样拥有可怕的幻神卡。主力牌:无法确认,**LV4**以下怪兽主攻击力:**1000**点。她的卡多是一些女性面孔的"美丽"牌,实力一般,但是由于她会使用强化自身攻击力的魔法卡,故也不是很容易对付。更让人受不了的是,她拥有**3**张不受任何属性克制的神魔族卡,除了那张究极的**832**号"オベリスの巨神兵"外(攻击范围是全体对手,且可直接损伤游戏者**4000**点的**LP**),还有两张攻击力高达**2900**点的**708**号"コスモクイーソ"。虽然说这样的神魔族需要三张牲祭,似乎很难召唤,但过份的是她还有一张魔法卡**348**的"光の护封剑",会锁住我方攻击三个回合,待我方缓过神来的时候,幻神卡已经出现在你眼前了。唯一最有效的办法,就是在自己的牌堆里加入大量的魔法卡和陷阱卡,以对付她的完美组合,除去卡和控制卡将在此次战役中发挥重大作用。附带一提的是,她还拥有一张可以回复自身**LP2000**点的**341**的"天使の生き血",真的是很厉害也很过份的一个对手啊!不过战胜包括她在内的**4**个埃及对手各**5**次之后,便可以向**BOSS**级的ペガサス挑战了!

⑩BOSS:ペカサス。天才的卡片设计师,主力牌:白魔族,**LV4**以下怪兽主攻击力。**1100**点。他拥有两张极为霸道的**731**"サクリフアイス"和**734**的"サウザソド·アイズ·サクリフアイス",可以夺取我方阵地上最强劲的怪兽或能力。唯一能对付此牌的方法只有陷阱牌中的除去卡了,一面保存着自己的好牌,一面又要不断地向对手进攻,真的会很辛苦的,但战胜他后每次都可以得到相当不错的卡。另外除了小心他的魔法卡**985**的"死者苏生"和**897**的"激流葬"外,应该没需要什么太多的提示。凭借自己曾过五关闯六将的经验,将他打败!战胜其**5**次后便可得到一组密码,输入后你便可以**LEVEL UP**了!这时你

会惊奇的发现，自己的口袋里多了许多可以使用的新牌！同时，输入密码(见附录)后还可以同隐藏的7位黑暗人物交手，他们可都不是省油的灯啊，除了手头上拥有极为强劲的LV4组卡外，许多魔法卡与陷阱卡的组合也会让你越来越惨！特别是最终BOSS级的“カイザー海马”，他不但拥有三张“青眼の究极龙”。尤为过份的是，他一个人竟占有了三张传说中的幻神卡，LV4的卡也几乎都在1300点攻击力左右，想打败他真的会比登天还难啊！不过打败这些隐藏的人物后均能得到许多十分棒的牌，所以各位玩家为了收集全部900张卡，多付出点努力还是值得的。在此，就不向各位介绍这7位黑暗对手的攻略法了，相信大家也有了前面的经验，一定能破除万难的！加油吧，EVERY BODY！

★有关三枚幻神卡

这三枚幻神卡虽然每张都只能对应一个版本，但可怜的是该版本所能使用的这枚幻神卡又不能从该版本的CPU对决中得到，只能得到其它版本才能使用的幻神卡。例如游戏版专用的833“オソリスの天空　”就必须在对付“暗・游戏”后得到，而游戏版的本身又不能用“暗・游戏”进行对决，这些幻神卡又是没有密码的。因此想要得到自己版本所能使用的幻神卡，唯一的方法就是通过同其他版本的通信交易了。看来KONAMI是无论如何也要发挥一下GBC的通信机能了，这样反而使我国的大部份玩家无缘与这些幻神卡握手了。唉！残念……在此，就向大家公布一下三枚幻神卡的得到途径吧！

编号	名称	可使用版本	可得到途径
832	オベリスの巨神兵	海马版	暗・摸良
833	オツリスの天空	游戏版	暗・游戏
834	ラーの翼神	城之内版	マリク

A、所有隐藏的黑暗人物的密码

孔雀舞	7183729
キース	45442120
暗・游戏	18054115
暗・摸良	82659417
マリク	45565702
ごんふとり游戏	19170603
カイザー海马	83771069

B、《4》特有的801—900中强卡密码

(Y为游戏版，H为海马版，C为城之内版)

编号	密码	可使用版本
803	87303357	Y・H
805	73038060	C
806	00423705	C
807	46821314	C
811	78193831	Y
818	96890582	Y・H・C
825	21340051	Y・H・C
842	14898066	H
837	03366982	C
840	03643300	C
843	42599677	Y・H・C
854	49064413	Y・H
850	11549357	Y
863	11949819	Y・H・C
877	53076430	Y・H・C
878	90460034	Y・H・C
879	86281779	H
881	12953226	Y・H
883	75347539	Y
884	24514503	Y・H・C
882	48948935	Y・H
890	26859743	Y・H・C
888	89248487	Y・H・C
893	18591904	Y・H・C
894	19613556	Y
895	83764718	Y
897	53582587	C
898	08065530	C
899	54109233	Y
900	86198326	Y・H・C

前面虽然对游戏进行了一定的介绍,但那些对中高级玩家可能会有些作用,但对刚刚入门的玩家来说作用就不是很明显了,所以在此 WP 为刚刚开始玩这款游戏的新手来作一个基础的讲座!好吧!废话少说,现在就开始《游戏王》讲座!

游戏规则

在“游戏王 4”的卡片战斗中加入了新的规则与魔族系统,在众多强得不能再强的卡片中,生存越来越不容易了,魔族的系统带来了平衡性,使得游戏中的强力卡片不再能逞凶作恶,见到“小卒了”也得退避三舍,使用强大的卡片还要有一定数目的“祭品”才能召唤。

下面接着介绍各个魔族之间的优、劣关系链,只要能记住下列的规则,对本游戏就了解近一半了。不受链状图的优劣势影响的种族,例如:“炎魔族”对上“土魔族”的时候,在这种情况下就得靠着游戏中最基本的规则,比看谁的“拳头大”……不是啦……是比看谁的攻击力、防御力高,就能分出胜负了。

在游戏中会遇上的敌人,请参考下列的简图表示,编号则表示笔者建议的进攻顺序。

除了原先的种族外,还加入了更细的分类,分为“召唤魔族”与“神魔族”两大类,这两大类不同的地方是在战斗上要靠卡片攻击力的高低来决定胜负,在这两大类之内的各种族之间,则有一种如食物链状的生死循环。

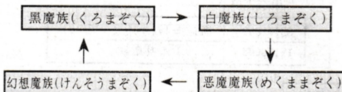
举个例子来说吧,下列有两张能力、种族不同的卡片。左边的卡名为“封印的右手(ふういんされしもののみぎうで)”,种族是“黑魔族(くろほぞく)”,右边的卡名是“青眼白龙(ブルーアイズ・ホワイトドラゴン)”,左边的“封印的右手”属于优势。优势者先下手就可以打败劣势者,必胜的一方攻防就算挂零也能够一击就打倒劣势者。

ふういんされしもののみぎうで	
	★
まほうつかい	66
	攻 200
くろまぞく	防 300

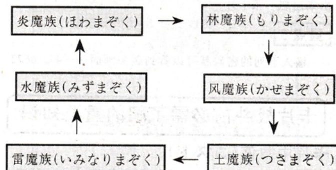


ブルーアイズ・ホワイトドラゴン	
	★9
ドラゴン	0
	攻 3000
しうまぞく	防 2500

神魔族



召唤魔族



在游戏中的规则,必须将每个敌人都击败 5 次才算真的胜利,游戏中会自己记忆您击败该敌人的次数,左边的五个敌人分别都击败他们各 5 次后,画面的右下方就会出现指着右边的箭号,按右就可以看到右边的四个人。

将右边的四个人各打败 5 次之后,画面右下方也会出现一个箭号,往右边就可以看到ペガサス,将他击败再往右边就可以看到暗・关卡(ステージ)在那边有着强敌。

1 西蒙・穆兰(シモンムーラン) 1 秘宝猎人(レアハンター)
2 カジサりょうた 2 潘　拉(パンドラ)
3 龙崎(りゅうざき) 3 人偶(にんぎょう)
4 超人织场(エスパーろば) 4 伊希斯(イシズ)
5 インセクタはが

密码

在游戏的选项中最右下角有“密码(パスワート)”指令,由这边输入密码。

重点 1

出现在“暗・关卡(ステージ)”的隐藏的角色,用密码一次只能叫出下列的某一个,选出想对战的敌人,用密码呼叫他出来进行对战吧。

45565702	曼力克(マリク)
45442120	奇斯(キース)
71837829	くじゃくまい
82659417	やみばくら

输入下列的密码后，在画面的一开始看得见五个敌人的地方，往左边就可以看到下列的敌人，一次只能用密码呼叫出一个敌人。

83771069	凯撒海马(カイザ－海马)
19170603	ごんぶとり游戏

重点 2

想快点得到更多卡片的玩家请过来！输入下列的密码——17232574，每次战斗胜利后，游戏中的爷爷就会出来送您一张卡片。

重点 3

输入下列的密码就可以看到破关画面——44220672。

卡片战斗前必需了解的重要知识

卡片中数值(コスト)与牌组(デッキ)内数字的关系

由“对战（たいせん）”的选项进入，在“牌组（デッキ）”中可以看到左上方有数字，那个数字是所有卡片在编号下方的那个日文字数值(コスト)的总合。

所有卡片的数值（コスト）总合不能超过牌组（デッキ）内右边数字的最大值，不然配出的卡片将不能参加对战，所以要注意牌组的最大值。

在玩家与敌手对战时，不论输赢都可以得到一些经验值，由“成绩（せいせきデッキキヤパシティ）”可以看到，最大可到达999，随着“デッキキヤパシティ”的上升，决斗者等级（デユエリトレベル）也会上升，最高到达255级（レベル）。

※战斗后，不论输赢都可以取得一定的デッキキヤパシティ点数，最好的方法当然是和朋友们进行对战。

	胜	负
通信对战（つうしんたいせん）	20	10
与电脑对战	5	5
交换卡片	交换一次卡片加2点	

※召唤5颗星等级以上强力卡片的重点——献上祭品。

卡片右上角有着星星的记号，这个记号代表着该卡片的等级，当卡片在4星以下时，可以直接召唤出该卡片的怪物。

如果卡片上星星在5颗以上时，则需要其他已召唤出的卡片怪物为祭品，才能召唤出5颗星等级以上的怪物卡片；把特定数目的怪物卡片当成祭品奉献后，就可以召唤出5星以上的怪物。



对战斗中已经召唤的怪物（※还未进行攻击之前），对着该怪物卡片按A钮，就会看到四个指令：“攻击(こうげき)”、“守备（しゅび）”、“奉献祭品（いけにえ）”、“效果（こうか）”，此时选择“奉献祭品（いけにえ）”，接着就可以召唤手中5颗卡片的怪物。

若想召唤9～12颗星等级以上的怪物卡片，在场上先召唤出三张准备用做牺牲的怪物卡片，在次回合将场上的三张卡片通通选择“いけにえ”，同一个回合内连续牺牲场上的三只怪物卡片以后，接着就可以召唤出一张9颗星以上的怪物。

召唤5颗星等级以上的怪物卡片，需要的祭品怪物卡片的数分类如下：

1、4星	不需祭品
5、6星	献祭一只卡片怪物
7、8星	献祭二只卡片怪物
9～12星	献祭三只卡片怪物

※魔法卡片

用来发动攻击、牵制等各种效果，下面就举个例子来说。对敌手的怪物使用348号“ひかりのごふうけん”，可以让敌方的怪物三回合之内不能行动，敌方卡片如果要覆盖着的情况，也能看得见它是什么卡片，用来对付强敌的时候最好用，在它不能行动的三个回合内找出打倒它的方法吧。

※融合卡片——场上怪物卡融合与手上卡片融合

卡片与卡片的融合方式，可分成“手上融合”与“战场融合”。使用特定的卡片，直接对着手上的特定卡片“重叠”就可以进行融合，也可以对着战场上的怪物卡片，进行战场融合，两种融合的方法各有巧妙的地方。

手上融合：当战场的卡片都还挡得住敌人的攻击时，可以先在手上融合，在下一回合献出祭品后，再召唤出刚刚融合的怪物卡片。

战场融合：第一回合先召唤可融合的怪物，第二回合时，就可以把手上能与战场上怪物融合的卡片直接进行融合，通常融合出现的怪物都是5颗以上的，这样一来可以少了献出祭品的这个手序，就能召唤出实力不错的怪物。

※仪式召唤的怪物

一般融合只是比较基本的怪物，更想得到强大的怪物则要经由仪式，才能召唤出来。

融合卡 1	融合卡 2	完成品	攻/防
298/まとうなもつじゃりゅう	+ 122/セマタノドラゴンえまき	= デビル・ドラゴン	1500/1200
122/セマタノドラゴンえまき	+ 140/トードマスター	= 448/スパイクシードラ	1600/1300
436/ホワイト・ドルフィン	+ 488/レンボーフラワー	= 440/レインボー・フィッシユ	1800/800
167/たいこのつぼ	+ 122/ヤマタノドラゴンえまき	= 426/ストーン・ドラゴン	2000/2300
167/たいこのつぼ	+ 251/こうこつのマーメイド	= 531/サンド・ウィッチ	2100/1700

玩家手中持有673号"ライオンのぎしき"和指定的卡片403号"レオグン"(※在仪式卡上会指名所需要的卡片),在战场上必需先有三只已经召唤出来的怪物,再把"レオグン"召唤出来,因为'レオグン"是等级6的卡,召唤它还需要一只怪物做为祭品,接着再用另外两只怪物做为祭品,才能使用仪式卡"ライオンのぎしき"(※使用此卡需要二张祭品卡),这时留在战场上的"レオグン"就会变成更强的怪物356号"スーパー・ウォー・ライオン"攻2300,防2100。

※陷阱卡片

可以先将陷阱卡覆盖在手上卡片的左边(※就在LP右边的那一格),如果敌方有所行动就会引发陷阱卡本身的功能,大多数的敌手都没有解除陷阱的魔法,所以设置好的陷阱就等着敌方来送死了。

687号**"てんぐのうちわ"**:先设置好这个陷阱,当对手发出"ひのこや"或"かえんじごく"的时候,这些伤害通通都会反弹回去,击中发出攻击的对手身上。

688号 **"シモッチによるふくさよう"**: 预设好这个陷阱,当对手使用恢复HP的卡片时,就会变成反效果,反使得HP比恢复前还少。

698号**"めまのじやくののろい"**:当对手使用能强化的卡片怪物的强化卡片时,强化的效果反而变成削弱该怪物的攻、防的力量。

※效果卡片

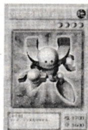
有些特殊的怪物卡片具有特殊的力量,和魔法卡一样好用。"游戏篇"的玩家更需要使用效果卡片,不然将会陷进苦战;效果卡的种类很多,下面就举二个例子。

135号"ししゃのうで",使用"效果(こうか)"的时候,可以将对手的怪物一起消灭掉,用来打倒对手最强的怪物时,更是物超所值(可能的话记得多准备几张)。

在战场上召唤出140号"トードマスター"的时候,接着使用"效果(こうい)"这时我方的战场就会多出4只カエルスライム,这时对手想要一下打倒这么多的怪物,就有点困难,这样一来我方就有机会使用战场上的怪物做为祭品,召唤出更强大的怪物卡片。

种族、属性一览表

龙族(トラゴン)
魔法师(まほうつかい)
兽战士(じゅうせんし)
恶魔(めくま)
植物(しょくぶつ)
不死族(アンデット)
恐龙(きょうりゅう)
战士(せんし)
乌兽(さょうじゅう)
野兽(けもの)
岩石(がんせき)
昆虫(こんちゅう)
爬虫类(はちゅうるい)
鱼(ちいな)
水族(みず)
炎魔族(ほのゐまぞく)
水魔族(みずまぞく)
林魔族(もりまぞく)
雷魔族(かみなりまぞく)
风魔族(かぜまぞく)
土魔族(つちまぞく)
黑魔族(くろまぞく)
白魔族(しろまぞく)
幻想魔族(けんそうまぞく)
恶魔魔族(めくままぞく)



从下期开始,本刊将为各位连载本游戏的所有卡片密码与说明、敌手使用的卡片组合、击败敌手可获得的卡片种类,敬请期待。



METAL SLUG 3



《合金弹头 3》是一个做得非常漂亮的游戏，可以说是 MVS 板的极限了。这次 SNK 在做游戏时引进相当多的新元素，如分支线路，新的合金机器等，并获得了很大的成功，使游戏耐玩度大大加深。

文/张陈　责编/WP

ARC　厂商:SNK　类型:STG　发售日:2000 内

合金弹头 3 要点提示

任务一:受污染的海岸

1. 乘降落伞下来后，向前走 4 步，然后对地上打，后面会出现 8 条鱼。再向前打鱼的尸体会出现一个螃蟹。上方飞机残骸有东西，随机给出钥匙或骨头。

2. 过螃蟹窝时不要冲得太靠前，炸开后会出现小螃蟹，1000 分一个，看准时机再跳可全吃上。向前走有一条废船，船上有两只变异螃蟹，打死后再对着废船打，也有加分的小螃蟹。

3. 前面是一个分支口，先不管走哪，钻进潜艇处，在你钻入后刚起身时向前扔颗雷，可以炸出十个青蛙。

4. 打蚊子时，若有 **G** 枪便用爆炸的火焰打，若有 **H** 枪则扫射。蚊子攻击时，蹲下便没有事。

5. 打完所有蚊子后到一分支选择处，到画面最左端，蹲下打木板，地上会长出 5 个蘑菇，不过吃 3 个就会变胖。

6. 走水上线路，开始有艘敌船，在敌船上方的废游轮锚孔中有金币，旁边有水果(不过很难吃上)。后面空中有战俘，看准再打下来，不然会掉进水里。

7. 若要走上面遂道，先别急于进遂道，打入口后面，天上会掉水果，站到最左边可全部吃上。

8. 进入遂道，刚上来，可以看到许多管子(背景)，沿管子向上打，有东西掉下来。后面也是一样。当打到有两个变异大螃蟹时，在屏幕中间向上打，有鱼掉下来。注意，那管子是滴水的。

9. 走潜艇线路，会有大鳗鱼撞来，在它撞进洞后，可打出金盒子，随机给 1000 分或 50000 分。下面的也一样。不过吃法很难，要在下去的同时打出金箱子，吃上后马上下去。慢一点就会被鳗鱼撞死，有潜艇也没用。

10. 过了鳗鱼阵，打死两个大螃蟹，便会到水石喷发阵，这里从最上方或最下方走最容易，不可急于求成，先走一半，再用枪打火石喷发处，打完一波火石再过。前方有一艘沉船，打完有金币。不过要注意的是，沉船旁有一个火石喷发点。

11. 冲出潜艇阵后会有一个战俘，救完后立即打旁边黑洞的上方，会给两个宝石，随机为 100 或 30000 分。打黑洞内部也会给一个宝石。

BOSS 打法:

若你走的是潜艇或遂道分支，打 **BOSS** 时给的是合金 **3** 号机，有两杆机枪，但移动速度慢。一开始向后走，等 **BOSS** 发火球，你就向前走一小段，再向后走，如此反复，直到 **BOSS** 的第一层装甲爆炸。然后 **BOSS** 会伸出大炮，这时只要向后走就能没事。第 **48** 秒战俘是 **1000** 分，第 **41** 秒出的战俘是 **50000** 分。

若你走的是水上线路，打 **BOSS** 时给的是一辆 **SV**(超级合金弹头坦克)，移动与跳跃都很快。打 **BOSS** 方法同上，第 **48** 秒战俘是 **1000** 分，第 **38** 秒的战俘是 **10** 分。

任务二:拯救失事飞机的幸存者

注: 当你贴近僵尸并蹲下时，它便打不着你。(僵尸兵采用自爆扑袭，所以除外)

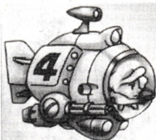
1. 第一次看到箱子时，别把箱子打破，先打死箱子前变僵尸的幸存者，再跳上箱子，打上方飞机缺口，后方会出一个罐头。

2. 在山坡上使劲向前冲便可无事，顶上有小猴子，下面为四个僵尸，打完后向前走一点，画面会自动前移，再向前走 1~2 步，向后蹲下打，会出三个战俘。

3. 打飞机队时，你可以走到最左边，在它过来时跳起扔两个雷 **OK**。后面又会出两架飞机，用 **C** 枪打它，打死后给 **H** 和 **F**，要 **F**，若你技术好要 **H** 也无妨。

4. 打完飞机队会下一个坡，打死下面的 **4** 个僵尸，向后看，有"**ICE MAN**"(雪人)字样的洞，用枪打开，先别进去，等一会有两个战俘出来。然后可选分支，**1** 是雪人分支，进山洞，**2** 是正常路线，向右走。

5. 雪人分支中雪人有三次高潮攻击，第一次地下有两个雪人。用枪可打死。第二次，会出来四个，先用枪打死两个，另两个用雷打死。最难为第三波。它先在上面出 5 个雪人，地上先出两个，这两个重叠在一起，和一个一样，不可大意，用雷炸，4 个即可，后地上又出一个，用雷炸死，立即被一个上面的雪人吐出的冰，这时地上没有雪人，最后两个出来时你也争脱了冰封，这时用雷炸死地上的雪



人，然后就没事了．打死上面5个雪人即可。也可以躲过冰直接用雷全炸死。

6．到了有大象的画面时，向左打，有金币出现。坐在大象上，只须打空中的，地上的若不是近距离的就别管，只要在他们接近你时放一个火或电。

打BOSS方法：

BOSS下有三个僵尸医生，将前两个打死，把药吃上，然后1P让第三个僵尸医生击中，变身后往回跳，2P去把画面打开，并在第三个僵尸医生走到中间时打死，大·BOSS出现，1P喷一下血，然后立即向前跳去吃第三个僵尸医生留下的药，2P在原地跳跃将BOSS子弹引到自己这儿让1P去吃药，1P吃上药后用雷炸BOSS，幸运的话，你一喷血可打死三个BOSS，并打死有雷的BOSS，然后就有20多个雷来炸死最后三个BOSS。然后捡上落下的H，不打BOSS，等战俘来送枪，大概集到400多发时再打BOSS，可顺利过关。

任务三：合金弹头勇破军团秘密基地

注：本关有三条线路，一为水中强行突破，二为陆地强行突破，再就是从潜艇基地突破。

1．走潜艇基地，开始先一直走，到了第一个鱼雷炮台时从下水道潜入。进入后可看到两个潜艇，往潜艇上扔雷可炸出三条鱼，两个潜艇便是六条。

2．陆地强行突破线路，打到第二个鱼雷炮台时，先打炸它第一层装甲，可看到右上方有一个下水道落下，等它完全落下，进入便可。在里面可以坐到驼鸟。不过非常难。

3．水中强行突破线，只要打破第三个鱼雷炮台就会自动出来。

4．从潜艇基地线或水中突破线走的人，进入后在基地第二层的两个吊式自动机枪后面有50000分奖励。跳起打，便可打出来。

5．在第4层里的小兵过法：这儿是任务三的一个难点，首先这儿必须有六个或六个以上的雷。然后再分解一下小兵的出场顺序、兵种与对策。左边先出场的是两个黄色执刀拿盾兵种，后面跟着一个炮兵，上面还出来一个执盾拿手枪的兵。在后右边出来一个执刀拿盾的兵种，跟着出来的是一个执刀拿盾的兵和一个炮兵，上面同时出来一个炮兵。

对策：先对前方（左边）扔两个雷，即炸死前一个执盾刀兵和他的尸体（SNK玩赖，尸体也能挡子弹）。另外再扔两个雷，即炸死炮兵和第二个执盾刀兵与尸体，同时，雷的火焰会烧死上面的执盾和手枪的兵。然后去捡上激光枪，切记不可开枪，不然你就危险了。这儿用雷炸，先扔一个雷炸死后出的一个执盾刀兵，不管他的尸体，再跳起来扔一个雷炸死最后出的一个执盾刀兵和炮兵，要炸上部，这样雷的火焰可以烧死上面的炮兵，然后立即回去捡雷。

6．第5层小兵的过法：上电梯进入第5层时画面会突然下拉，这时先对右开一枪，然后立即向右跳并向下开枪，打死下面的三个炮兵，再打左边的兵，最后不停地向上打，这时你因在画面最左端，而上面三个炮兵一出便被你向上开的枪打死。这时左边还会出一个兵，打死便可上电梯。第6层前方有两个炮兵，然后右边冲出四个步枪兵。用激光一扫便全死。若没有镭激光枪，用手枪打死前面两个炮兵，慢点打；后面的步枪兵，你先扔两个雷，再用枪打。若你连雷都没有，那只好躲步枪子弹了。

7．最后是第二层的两个战俘的救法：开始有一辆卡车，把画面带到卡车一半的时候，向后跳，跳到卡车上，抬起一只脚即一脚悬空站在卡车上，向前跳一下，当你跳到一个黄色箱子（背景）时跳第二下，便可跳到上面那一层去救最后两个战俘，一个是炸弹，一个是50000分。注意下面的机器，它会向上开枪。

8．走陆地突破线时，见到坦克要第一时间用雷和枪打死。不然，做好心理准备牺牲吧。

BOSS打法：

有机器的话，最好带到BOSS那，等它发激光和火球时便可以用跳进跳出来躲过。切忌不要贪，当它发射小导弹时要跳出来打导弹，不然你会死得很惨。还有要说的便是它的两种必杀的躲法。

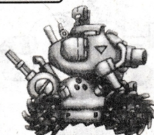
1．激光加火球。它先会发射一个大导弹，这时你跳到导弹上，扔雷炸它。等它完全处于空中且头向右边转时，你要跑到最右边，等它激光扫完，立即向左跳，跳上履带然后躲火球即可。

2．激光加大砸压。若出这一招，它先会抽出一手，做出向下压的姿势，然后头向右转，你这时应立即跑到最左边，等它激光扫过，千万不要冲过去，不然就中计了，你等它手压下来后，还没升起时，跳上它的手，再跳过去。

如此重复，这BOSS不算难。

任务四：失落的神台

注：食人花出招奇快，不要与它靠近或站在一排，不要让蒲公英碰上。日本鬼子有红白两种，红色死后会自爆，自爆速度很快；白色的会扔土雷。蛆会自爆，冬虫夏草要冲过去



打，不宜在远处打。蜗牛跑得慢，但出招比食人花快。

1. 开始你会有一头骆驼，在打完一辆车后出现一个**R**，这把枪是给你打后面的人用的。后面有一辆车，上面有飞机，这时，你最好不要骑骆驼，下骆驼，用**R**枪打，这把枪可以帮你把车上的扔雷兵一起炸死。把车打炸，再把跳出的小兵也打完，就可以打飞机了，这时坐不坐骆驼已无所谓了。打完飞机再骑骆驼向前，车后有一个沙包，打开后有一个气功战俘，他在后面是很有用的。

2. 后面你要注意小兵，因为这些小兵会用他的血肉之躯为后面的坦克挡子弹。到了一个画面截点时，左面会出两辆坦克，第二辆用雷加枪打死；头上会飞出两架飞机，先打一会儿。过一会，又有一辆坦克出来，它随机出现在前面或后面，在前面就用枪加雷打死，在后面就可要下骆驼打死。这儿过去后到了任务四的第一个分支点：往上跳则是在神殿外面向上爬。攻击主力为食人花与变异蚊子还有木乃伊。直接进屋则是进神殿内部攻击。攻击主力为蛆与日本鬼子。

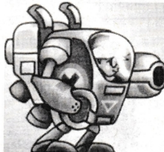
3. 进屋后进入地下入口，可看有一些酒桶，打酒桶加分，打完后记得打开上面战俘的绳子，用枪，别用刀，战俘下来后，给你一把火枪，对蒲公英很好使。摇开地洞，就到了任务四的第二分支点；进地洞则走蛆洞线路。跳过地洞向前，则为日本线路。

4. 蛆洞线路到后面上方有蛆孔，第二、四个蛆孔向上打，有**50000**分；从第六个蛆孔开始，即坐上钻车后遇到的所有蛆孔，全有**50000**分，最后一个蛆孔是**10**分。在这要记得收集枪，**BOSS**只要**400**发激光即可**KO**，另一个人可以收集**H**。

5. 日本线路时，在进屋前的木板路上，跳起打一个灯（忘了第几个），给一个加分；在屋檐下向上打，打出一个鸟窝，**1000**分。

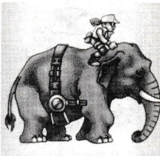
在里面时切忌不可往回走，要一路冲锋。小心红色自爆兵。在打绳吊式战斗机时要不停地向前跑并开枪，不要被飞机子弹吓倒。因为那看起来是冲不过去，但只有冲才是唯一的活路。在小屋旁可以躲子弹，子弹一过立即跳上去继续冲。

6. 若从神殿上面走，要注意，尽量不要和食人花站一排，在向上跳时注意上层的食人花，也许它正埋伏在哪个地方呢。打完蚊子后向前冲，冲到气阀时立即摇，只要迅速，食人花刚从两边出来时，便可摇开，这时就可下去，不然可够你受的。



下去后就到了任务四的第三个分支点了，可向左或向右走，分别有两个小情节，只算是小分支。

7. 向左走为毒虫之穴。下去后可先吃分和救战俘，你会得到一杆**S**枪，用来对付后面来的一群毒虫，非常容易。进入门后到达死亡之屋，这儿有针尖向下压，这时用你剩下的**S**枪打木乃伊，然后冲出去。切忌不可用刀盒分，不然时间一到便会被针尖压死。



8. 向右走为流沙之屋，上面为一个能出吐虫和木乃伊的门，下面为吐烟和木乃伊的门。中间为流沙，向下滑，过这儿只要不停地向上跳，然后用雷炸死吐虫和木乃伊，在它没有再生出时冲出去。然后就进入死亡之屋。

打完死亡之屋，进入一个原始电梯，在向上升的过程中，在右边有一个门，即第一门，打开里面有战俘，他们会走出来。在电梯升到顶时，别急着出去，等一会儿会有四个战俘落下。

9. 本关的线路流程图示：

沙漠→与坦克飞机大战→从外部上→神殿顶部（打蚊子）→毒虫之穴→流沙之穴→死亡之屋→电梯→电池开门器→神台（**BOSS**）

从内部进去→日本→吊式飞机阵

→蛆道→蜗牛屋

第一关流程：

螃蟹海岸→走陆地→蚊子阵→走遂道→螃蟹阵→海岸（**BOSS**）→走水上→火箭车阵

→潜艇→大鳗鱼阵→两个超级大螃蟹→火山区→潜艇阵

第二关流程：

僵尸区域→机尾→机身，上坡区→机翼，下坡区→僵尸＋飞机阵→装甲车阵→武装飞机

→雪人区→大象→冰洞僵尸区

僵尸森林→僵兵，下坡路→**BOSS**：远古的坟墓

第三局关流程：

下水→军水下防御区→第一鱼雷塔→第二鱼雷塔→第三鱼雷塔

→陆地突破→导弹区→装甲坦克→驼鸟→两个摩托车→坦克＋飞机阵→大型机器人**BOSS**

上潜艇→潜艇基地→下水道入口→七层防守区→秘密基地

BOSS打法：

首先了解**BOSS**：它有**4**种攻击方式：

一、黄箭。较慢，分布广的黄色子弹；

二、红箭。速度较快，攻击点集中的红色子弹；

三、幽灵炸弹。先在空中盘旋，然后突然下降向你炸去，炸完还出一个白圈，不可碰着；

四、金币激光。可以把人变成金币的魔法激光，从一边开始直达另一边。

BOSS只要大约**400**发激光即可**KO**，一般在决战

BOSS 前都要收集枪，只要枪能跟上，这个 BOSS 并不难，但枪如果没跟上，那可就麻烦喽。下面说说各种攻击方式的躲法。

BOSS:	正常状态(黄中带红)	疯狂状态(全身深红)
黄箭:	在 BOSS 下方躲，因为速度慢，易躲。	到两头以跳跃躲闪，因为速度快，在两边躲的空间更大。
红箭:	在 BOSS 下方左右跑着躲。	在 BOSS 下方左右跑着躲，或在两边跳着躲。
幽灵炸弹:	它在盘旋时可以在 BOSS 下打 BOSS，它落下时往左或往右跳躲过。	
金币激光:	站在两边的石柱里便可没事，它在左放，你就在右边石柱上；同理。	

这个 BOSS 最难躲便是黄箭，就是按上面的方法也不一定保险，所以，在打 BOSS 时多祈祷：少来些黄箭吧。

最后的任务(上)：胜利追击司令

1. 出来会有两座房子，炸开后有一辆战斗机与一辆直升机。若一个人玩的话，见意上战斗机。两个人玩就不用说了，一人一辆。

(战斗机性能与直升机性能到后面详解。)

2. 开飞机出来时飞到左上角对前面开枪，伞兵刚出画面便会被打死。后会有两架飞机出来，尽量不动地打死他们然后再回左上角向前开枪，打第二波伞兵，等又有飞机出来时，你便不用站在左上角了，因为后面的是一波又一波的飞机攻击。

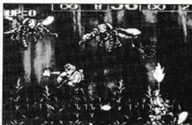
小秘密：若你是一个人玩，而飞机剩 1/3 油，又对自己的操作没信心的话，就在飞机下降时把飞机放弃下降完后，大卡车会送来一架全新的飞机。

3. 下降完后，只要对着坦克打，便可迅速解决。等两个摩托兵过去后，可以站到左上角迎接一架武装直升机的到来。打炸它后则是一架小型加强版直升机。

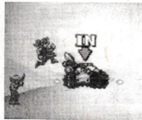
小秘密：若你是一个人玩，在打完一个用飞艇带着的坦克时，而油又快没了，你可以把飞机放弃，过一会儿你会得到一架全新的直升机。

4. 打超级战斗机与光头二将军没有别的办法，全靠技术拼，要注意。

打光头将军时，在他下方他用雷打你；在他平行或上方，他便用枪打你；与他很近时，他会用弹带与你肉搏。



5. 打完光头将军后会再陆地上作战，打爆警报器会出现 50000 分的猫。打司令时要对着他的人打，发出的小导弹要尽量用歼击炮打完，他用机枪时要跳出歼击枪，他空投炸弹时，用歼击炮对空中打即可过去。其它的只有靠技术，耐力与上帝保佑了。



战斗完结，1P 正想捉拿他时，司令突然变成外星人，真的司令挂在 UFO 上，1P 被捉走，然后 1P 使用一个新人与 2P 继续战斗，进入火箭与外星人决一死战。这是换人规则 塔尔玛 (Tarma) →爱尔瑞 (Eri)；玛尔考(marco)→福爱罗(Fio)。

最后的任务(下)：合金弹头大破外星人

1. 开始你会坐上火箭，注意 UFO 的激光和陨石。第一波两个 UFO 站一竖排的是两个 H，第一个大陨石是 H，红色小陨石没有东西，若要在此会拿分的话，不要放跑了一队队的机器眼睛，每队十五万，共七队一百十五万。

2. 打大 UFO 时，不要让它的小 UFO 活动，在小 UFO 刚出时便打死，情急下可以扔雷。打巨型 UFO 时也要注意这点，巨型 UFO 的电柱打不到左上角与右上角。一般 8 颗雷就可以解决。

打完巨型 UFO 便从 UFO 入口向里冲，在这里尽量留住火箭，在里面可以捡上“火箭 Pro 版双枪”，对打敌很有帮助。里面没有窍门，靠打飞机游戏的基础过，里面有很多一队队的机器眼，打满大约可得二百万分。

打完最后的一队小型 UFO，冲进巨型 UFO，你就进入了 UFO 基地大战外星人。

3. 刚入 UFO 后会打一群逃走的外星人，不要追击，对着第二个柱子与第三个柱子打，可打出三个战俘，其中一个是会气功的，他是吃隐藏大富豪的必要条件。

4. 得到第二与第三个柱子的两个战俘后，再打死门上的两个外星人，走到门附近，空中又出两外星人，快点回来，别被压死，打死他们后气功战俘会帮你打出隐藏大富豪。

5. 打炸电脑后在倒数第二个柱子处有个战俘，跳起就可以打着。

6. 打巨型电眼(BOSS1)的方法：

它先会发出小的速度快的电球，你可以左右躲开，即你往左跑，它的电球会打在你右边；再往后跑，同理…，过一会儿，它会用大的速度慢的电球攻击你。躲这种球方法：先跑到中间偏左处向上打，等它电球出来后跑到中间偏右处，正好躲过电球，向上打，等电球出来后跑到最右处跳跃，电球会以几乎平行的高度攻击，这时你跑到正中间偏右一点处……如此反复，很快就会过关。

7. 打复制人时别走太快，尽量一个不留，后面会掉下一

辆合金弹头坦克。

8. 打复制人基地的方法:(BOSS2)

一共有五个复制人出口，你只要打爆复制母体即可过关。冲到坡下用刀杀死复制人,有些会给你 H 枪,等你集枪集至 99X 时,立即向左走,走到头,然后向右开枪,偶尔向上开枪或跳起开枪,等你的枪到 3XX 或 4XX 时母体会爆炸,原 1P 使用者被救出,他带你们脱离。而后面追的是可怕的复制人僵尸。

9. 脱离时要打开三道门，一道门有三个机关，打爆后门就可打开。这里没有窍门,全看你的合金水平了,不过有几个技巧:

a:僵尸喷血时,在凹谷中蹲下便可躲过。

b: 选机器时选合金 3 号机，有两个枪的那个，别要机器人。因为合金 3 号机在凹形谷里可躲过电圈与喷血。

c: 第三个门有机器时可只打最上的一个，下面两个可用机器炸毁。

10. 打最终 BOSS 时你会有跳进跳出的必杀坦克，尽量打它,勤用跳进跳出。坦克只有两滴油,中弹两次后会自动跳出,用刀与它搏,它发的电圈一跳便可躲过,它吐出的小球在两边出现机率少,所以在两边躲较好,不过此法亦不保险,保险办法待究。本人最好的打 BOSS 的纪录为不续币，死 2 人，扔了 10 颗雷，打了 2XX 枪，杀了 1XX 刀,大鬼 K.O.。坦克还有两滴油,算是很幸运了。

METAL SLUG3 补遗

近日本人又发现合金 3 的两处加分点，现向大家补遗:

1. 在第三任务从水下线突破,进入下水道后会从一个水坑走，此时向后跳，可以看到画面上方有两个凸出的支架,随机在其中一个支架上给 500 分的奖章一个。若你用的是 C 枪，要跳起打，不然它不会自动寻道攻击加分点。

2. 在第五任务（下）进入大飞碟击破复制母体后会向外逃脱,前方有三道门,门上有三道锁,第三道锁击破后别向前走,往回跳,跳到最后一个凸起地面处向上打,会出一个战俘,给你 50000 分。打最终 BOSS 大脑袋时,先用刀打,留住坦克,在援助者出现 20 秒再后进坦克,用雷与枪猛攻,基本上可以用坦克打死 BOSS,即过关后加三十万分。



3. 对付大型红机器眼的方法。救出真的司令后,进入另一场景。这里会走出三个大型红机器眼，他们不会自爆，用自己分泌的小球来打你。闪躲方法各不相同。

第一个：站在它的前方的脚向上开枪,跳出的自爆红眼用刀打死,这样一来它爆后也压不着你了。



第二个:它一次发三个小球且会移动。只要随它动再重新找点对其攻击。

第三个:它会移动,一次发一球,但球的移动有区别,分超大、大、正常、小与超小五种,若你到那有二十颗雷(本来有十个,大富豪给十个),直接用雷炸死,若没有,用枪硬打,与第二个一样,碰上超小距离的球要注意。

最后注意的几点:

a:合金 1、2、X 玩得历害,合金 3 不一定历害。

b: 男女性各有不同, 男性肉搏出招收招快, 女性跳跃停空时间长。

c:合金 3 有时一环扣一环,一环失误,可能全盘皆输。

d:以上攻略与要点可能不全,望大家修补探讨。

附:合金笑传之光头将军复活之谜

合金一代第三局

光头将军出来战斗:“哈哈哈! 终于轮到我出场了。看我的枪!看我的雷!”

Tarma 看到光头将军,立即跌破眼镜:“呀!光头兰搏!”

Marco:“我打!我打!我雷!我雷!……”

光头将军:“啊~~~我败了……”

合金二代第六局

光头将军:“哈哈哈!合金小伙子们,我报仇来了!”

Tarma 再次跌破眼镜:“你怎么没事? 你不是在合金一死了吗?”

光头将军:“哈哈哈!合金一我一时失误,败了。但好汉不吃眼前亏, 我装死骗你们, 你这俩笨蛋真被我骗了!哈哈哈!”

Marco:“不管什么什么,我打!我打!我雷!我雷!…”

光头将军:“啊~~~我怎么还会输呢?!”

Tarma:“这下你不死也得摔死!哈哈哈!”

进入飞碟,Tarma 与 Marco 进入复制人通道。

光头将军:“哈哈哈…”

Tarma 第四次跌破眼镜:“妈呀!妖怪!!!”说罢揣枪就打。光头将军大叫:“别开枪!自己人!我这次是来帮你们的。我摔下后被后来的人民志愿反抗军救了，得知司令是外星人变的,所以特此来救你!”

门开了，Tarma 与 Marco 进去了，光头将军在门外大笑:“哈哈哈!进去送死吧!若你们还不死,我合金四再报仇!哈哈哈!”

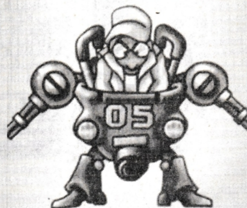
合金弹头 3 各种机械武器性能一览表

名称	攻击方式	重攻方式	攻击范围	跳跃高度
合金弹头坦克	连续机枪	炮弹、AP 弹(穿甲弹)	360°	一般
超级合金弹头坦克	连续机枪	改良型炮弹、AP 弹	360°	高
合金弹头战斗机	小口径连续机枪	高速导弹	45°↔45°	无限
合金弹头直升机	大口径连续机枪	直落型大型炸弹	360°	无限
合金弹头小型核潜艇	小口径水下机枪	鱼雷	360°	无
合金弹头 3 号机(改装型)	两把小型连续机枪	炮弹,ICE BOMB(改装型)	正双 360°	高
合金弹头机器人(4 号机)	机枪、镭射、火焰枪	AP 弹(可连发)	正前、正上方	低、一般、高
合金弹头攻击型钻车(5 号机)	连续机枪	高速钻头	360°	较高(可固定)
合金弹头攻击型骆驼	大口径连续机枪	手雷	360°	一般
合金弹头攻击型大象	连续机枪	手雷、高压电、喷火球	360°	无
合金弹头攻击型驼鸟	连续机枪	手雷	360°	较高
火箭(攻击型)	小型连续机枪	两发高速导弹加双枪	正上方	无限
歼击炮	小口径高速对空机枪	无	180°↔0°	无

名称	停空时间	移动速度	出现任务	评价	缺点
合金弹头坦克	一般	一般	最终(下)	一般	无
超级合金弹头坦克	较长	快	一、水上线	好	无
合金弹头战斗机	无限	快	最终(上)	好	无法攻击后方
合金弹头直升机	无限	快	最终(上)	较好	向后移枪后打
合金弹头小型核潜艇	无	快	一、水下线。三、潜艇基地	较好	无
合金弹头 3 号机(改装型)	较长	慢	一、水下线、遂道线最终(下)	一般	跑太慢
合金弹头机器人(4 号机)	短、一般、长	慢	三、OK 下空破两线最终(下)	一般	跑太慢
合金弹头攻击型钻车(5 号机)	无限	一般	四、蛆洞线	较好	无
合金弹头攻击型骆驼	一般	较快	四、出门	一般	坐的主角太高
合金弹头攻击型大象	无	慢	二、雪人线	差	太慢
合金弹头攻击型驼鸟	特长	快(回头慢)	三、陆地突破	差	回头时不动弹
火箭(攻击型)	无限	快	最终(下)	较好	太费枪弹
歼击炮	无	无	最终(上)	一般	无

追忆 SNK

对 **SNK** 的倒下尽管是早有心理准备了,但初听到时还是有些震惊。虽然本人不是什么 **SNK** 迷,但凭心而论,**SNK** 还是给我们带来了许多快乐。君不信可仔细回忆一下你所认为的经典游戏,里面应该有一、两款印有那个黄色醒目的 **SNK** 标志。这款在街机上人气很旺的《合金弹头》大家应该都玩过,感觉如何自然是不必多说了。现在 **SNK** 已经不存在了,这个游戏能不能再出现还很难说。所以就算是为了纪念 **SNK** 吧,我买了一份《合金弹头 X》收藏。愿 **SNK** 世界中的那些战士们一路走好!



明日希望会……(上)



作者：小庄



记得刚上高中的时候，自己还是个毛头小子……



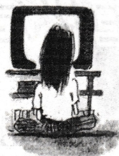
想想，自己来北京生活已经十九年了……



一起毕业的初中同学都很有成就了……



刚开始很自闭的。



每天放学后，就跟现在一样，闷在自己的小屋中听听音乐或是郁闷的玩自己的游戏……



也经常跑去看看循环放映的电影……



后来有了几个朋友，就常出去鬼混！



当时正流行霹雳舞，到处都要练几招斗斗……



后来，校庆时还在操场上表演，『逊』呆了……



高三的时候，三个女生跑来跟我们同一组……



也常跟来三个实力雄厚的男朋友……

（待续至6期）



生化危机 代号:维罗尼卡

小说攻略连载四

BIOHAZARD CODE:VERONICA

DC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2000年2月23日

迷雾丛生的岛屿现在仍旧令人茫然，除了不断涌出的僵尸和奇怪的谜题外，留给仍旧存活在这个岛屿上，为了生存而搏命的人们的，几乎就剩下绝望和木然了。我们的主人公仍旧在向光明冲击，凭借她的智力和勇气，以及玩家的胆识，似乎在这重重迷雾中逐渐看到了出路何在。

但是恐怖的岛屿，仍有许多让人作呕的东西存在，还有那个一直藏在幕后的女人——亚蕾克西亚……



勝ち抜き戦

るBattle Royalに

つために・・・・・



双重人格……

克蕾儿眼前的这个“铁处女”，除了铁箱上的两个大而厚重的手把外，就是手把中的一个大又深不见底的长方型孔了。看起来也不像是钥匙孔，否则哪来这么大的钥匙？克蕾儿看看手中这把剑，好奇地将剑插入孔中，突然铁箱的门向两旁弹开，巨大的声响让克蕾儿吓了一大跳，接着自铁箱中走出的是一只血肉模糊的僵尸?!

它缓缓地走向克蕾儿，克蕾儿根本不敢看它，光是铁箱中散发出来的气味就足以令她作呕了。克蕾儿只是一味地举枪不断连射，也不知打中了没就是一口气将弹匣中的子弹给射完 。

“卡！卡！卡！”连续三次扣扳机，都只是枪机的撞击声音，看来子弹已经没了。眼前的僵尸 已经倒下，一抖一抖地，过一阵子便不动了。克蕾儿注意到，僵尸身后置放着一个长条状的东西，拿起来一看，是个滚筒？这是……钢琴用的滚筒?那是公邸二楼中那座钢琴的滚筒？

这种东西怎么会在这里？不明究理的克蕾儿，还是将滚筒给收了起来，打算拿去试试那座原本没有滚筒的钢琴……

克蕾儿拿起滚筒，随即前往公邸，来到了二楼，立刻前往钢琴处将滚筒安装进去。虽然说这种钢琴装入滚筒就会自动进行演奏并不稀奇，但是所演奏的居然又是那首谜样的曲子？在克蕾儿搞清楚为什么所有事情都和其他事情有一定程度的关联前，她注意到了，门口的吃角子老虎。其中一台的底端有一个小门开启了，并且还发出了一丝丝耀眼的光芒 ？

克蕾儿走近并蹲下来，是另一只蚂蚁模型……不同的是，它的尾部所装的是红宝石，有别于先前在一楼所得到的那块蓝宝石。

克蕾儿决定带着这两只蚂蚁模型前往亚鲁弗烈德私邸，最上层的那两个房间中瞧瞧，主要就是想去解开那两个房间中巨大音乐盒的谜题。

来到了私邸的两个房间后，克蕾儿走到镶有红色宝石的音乐盒的房间，并拿出蚂蚁模型 。果真没错，这模型就是音乐盒上有缺陷的部份。但是，放入了蚂蚁模型后，

并没有什么变化，过了几秒钟，原本无法再打开的音乐盒突然自行再度打开了，里面所置放的是第一次来到这里便见过了的金唱片。但除了金唱片及属于音乐盒一部分的唱针外，就什么都没有了……

克蕾儿离开并来到了另一个房间中，将镶有蓝宝石的蚂蚁模型放置至音乐盒上。同样地，也只是音乐盒自行打开盖子而已，唯一不同的是，这个音乐盒中并没有唱盘。灵机一闪，克蕾儿回到原先房间中，将金唱片取来，试着将金唱片置放于这个原本就没有置放唱片的音乐盒中。乐曲是一样的，但在播了不久，身后的“床”又开始启动了机关，并且出现了一座梯子，有别于另一个房间中的是，这个梯子上，不是封闭着的了，也就是说，克蕾儿可以明显看见，在梯子上端还有个房间。



爬上梯子，克蕾儿发现，自己置身于旋转木马中？不，这像是一间游戏室……这间游戏室中，置放着无数不起眼的物品，像椅子，还有置放杂物的箱子等。克蕾儿打算离开旋转木马，于这游戏室中，四处走走看，印象最深刻的应该就是墙壁上一幅很大的彩绘了吧？彩绘的内容像是一只蚂蚁，在蚂蚁的嘴中还有个洞？大约是一支笔的粗细吧？但是克蕾儿将身上随身带的钢笔插进去试试，却没任何反应，大概是需要特定的东西插入才可以吧？因为，钢笔插入时，有一种特别的感触自笔尖传来，感觉里面凹凸不平，像是有什么特别的机关似的……

不管怎么插，似乎都没办法启动其中的机关，克蕾儿放弃了，决定继续查看房间中的东西。没有什么特别的，除了一张椅子，椅子上摆放着一个闪闪发亮的银蜻蜓，克蕾儿拿起银晴蜓不断地把玩着，发现银蜻蜓在翅膀处有个可将翅膀拆下的装置，立刻就将翅膀拆下，银蜻蜓去掉了翅膀的，只剩下笔直的身体，克蕾儿立刻将剩下的身体拿去插入原先的洞。

插入后，旋转木马又立即开始旋转？！并且只移动一定程度就又停了下来，但是她注意到了，原来设置于旋转木马中央的梯子，顺着梯子看上去，是一间阁楼？似乎刚刚的移动，将梯子移动至可爬上阁楼的位置？

克蕾儿顺着梯子爬上，来到了这个看起来像是书房的阁楼。在这里，并没有什么特别的，书架上摆满了生物学、武器图鉴等书籍还有一大堆的蝴蝶标本，而书桌上也置放了不少文件，但克蕾儿却无法在这些文件中看出和这件事是否有什么关系？好象只是一般的普通文件而已。书房中很整齐，但也正因为如此，克蕾儿对于书房中的景像有一丝不协调的感觉。第一，书架顶端有一本书置放着，有别于其他整齐置放于书架中的书本。第二是，小阶梯上散乱的剪报。

克蕾儿走向小阶梯，拿起剪报，只注意到特别剪下篇幅中的标题：

“天才少女，10岁即从有名大学第一名毕业！国际企业雨伞公司制药邀请她担任主任研究员！”

雨伞公司?！又是雨伞公司制药?！接着克蕾转过身，去拿取书架最上层的那本书，而在书下，压着一张空军之证……

克蕾儿翻着那本书……

◎ 亚鲁弗烈德的告白记

亚蕾克西亚，我拥有难得一见的天才和美貌聚集一身的妹妹。我会付出自己的全部，只要是你希望的，即使要我赌上自己的性命，我也会不顾一切地去完成。

为了你，我必须赶紧重振自父亲亚历山大就开始没落的阿修福特家，我要和你一起重新夺回阿修福特家过去的荣光。

如果能够成功，将来建造一个只属于我们的宫殿吧！为了不让你再出现在那些下贱者的面前，让我为你献上我的一生，你就像君临世上的女天使，而我则是服待你的臣子！

这就是我的梦，也是我对你的爱的证明，再过没多久，那些下贱者们就全都要臣服在我们面前了。

献给我所爱的亚蕾克西亚

亚鲁弗烈德·阿修福特

……

看来……亚鲁弗烈德这个人不但心理有问题，还有很严重的恋妹倾向……

似乎在这房间里没有任何值得调查的东西



了，克蕾儿照原路回去。当来到置放音乐盒的房间中，打算开门离开时，听到背后似乎有岩石似的东西移动所发生的声音？在克蕾儿还来不及转身时……

“到此为止，克蕾儿，我们终于见面了，只可惜不能够再聚得久一点。我是亚蕾克西亚·阿修福特，我要替我哥哥杀掉你！”两眼透出杀气的亚蕾克西亚，手持猎枪，狠狠地说着……

亚蕾克西亚一边说一边慢慢走近克蕾儿，克蕾儿注意到亚蕾克西亚已经扣下扳机了！！

“等等！”虽然惊叫阻止不了亚蕾克西亚，但克蕾儿还是及时跳离了子弹的弹道，躲了过去。

亚蕾克西亚见第一发并未射中克蕾儿，慢步逼进跌坐在地上的克蕾儿，右手立即拉起猎枪的枪机，短时间内即完成退去空弹壳的动作，并准备第二发的射击！！

大概是刚才的枪声的缘故，克蕾儿身旁的门突然被踢开，史提夫冲了进来……

“发生什么事了？”

“史提夫！”

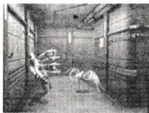
史提夫的反应慢于亚蕾克西亚，在史提夫举起枪前，亚蕾克西亚已经移动枪管并开枪了。史提夫立即向后方跌去，但是还是将双枪对着亚蕾克西亚方向胡乱扫射。

“啊！！”亚蕾克西亚叫了一声，即手握左臂转身过去，看来她是中枪了。

“史提夫！！”无法注意亚蕾克西亚了，克蕾儿随即将视线移至史提夫身上。

但是，巨大的岩石移动声响将两人的视线都一致拉了回去。没看到亚蕾克西亚的身影，但是，却可明显看到房间底端一扇刻着石像的门正转动着。

“有道暗门！”、“快跑！”急着站起来的史提夫忘了他的伤，虽然只是擦伤，但灼热刺痛的感觉还是令他受 不，而且还差点站不稳。





“你还好吧？”

面对克蕾儿的关心，史提夫呆了一阵子，不知脑子里转些什么。“没事，只是擦伤而已。”说完 ，即去推开石门，到隔壁房去了。屋内只剩下不知如何是好的克蕾儿。

克蕾儿随即跟着史提夫，通过石门。来到隔壁房中，只见地上一滩一滩的血，还有床上置 放着似乎是亚蕾克西亚才脱下来的衣服，除此之外，似乎就没有任何东西了。而史提夫，则正在这房中寻找着亚蕾克西亚，克蕾儿进入房间中时，他正蹲下身子去查看床底下……



进入房中，克蕾儿慢慢地走向音乐盒，盒上摆置着一头金色假发……

“这个是……”

“呃啊啊啊啊！！”突然的叫声，是亚鲁弗烈德！！自床的顶端跃下，以枪托对准克蕾儿打过去。“锵！！”一声，幸好克蕾儿躲得快，只打中音乐盒，亚鲁弗烈德立即再次 横手一挥想以枪托再次击向克蕾儿头部。一个闪躲又让它落空了，史提夫趁此机会亦上前与他扭打，左脚一直将亚鲁弗烈德踢至墙角。

“呃呃呃……啊……呃。”两人不断看着呻吟的亚鲁弗烈德，他的脸很奇怪，一个大男人既画眉又涂上口红……而他的动作也有点僵硬。

亚鲁弗烈德缓缓地站起，伸手碰到墙壁，站起后，在他身后刚好是一面镜子，他转过身去，看着镜中的自己并伸手触碰自己的脸……“这是……我……我……啊啊啊！！！”突然一阵怪叫，听起来很尖，歇斯底里地不堪入耳。随着叫声，亚鲁弗烈德冲出了房门。

眼前的怪事让史提夫等人摸不着头脑“什么跟什么啊？莫名其妙！”耐不住性子的史提夫立即问……

较为冷静的克蕾儿，将眼前房间的景物与刚才的景像





混合，大致上也有一点头绪了。刚脱下的洋服、假发、还有亚鲁弗烈德突然画眉涂口红等，甚至于他逃离时的动作，都令人感觉像个女子。难道……先前的亚蕾克西亚，就是亚鲁弗烈德所假扮的……

“原来，一开始根本就没什么亚蕾克西亚……”

“你是说，他是双重人格？我受不了了，我们赶快离开这个鬼地方吧！”岛上的怪事已经够多了，现在又发现了亚鲁弗烈德是个双重人格的怪物，使得史提夫更为厌恶此岛。说完就自顾自地先走出房间了。

克蕾儿自己也无法再忍受这种地方了，留下克蕾儿一

人的房间，除了出奇的安静外，还有一 股亚鲁弗烈德的血腥味飘散于空中。史提夫离开的脚步声越走越远了，莫名的恐惧感，让她再也待不下去了，还是跟着史提夫逃吧！听着脚步声越来越远，克蕾儿实在追不上，最后终于跟丢了史提夫。没有目的地的行走，她不知道现在该去哪好？但只知道先离开这间令人讨厌的房子吧！

来到公邸前，克蕾儿正烦脑着应该向哪一个方向逃难才对时，她隐约地看到公邸前已毁损的空地通路尽头，有着耀眼的光芒，走近一看，是第三块六角徽章?！拿起来一看，是海军之证。



追踪者—— T－VIRUS……

就在克蕾儿拿起的同时，四周警报大作，并且……“爆破装置开始启动！警告！警告！”

“什么？那家伙疯了，他打算把我们跟这个基地一起处理掉！”

“克蕾儿！大家都逃走了！”之前才跑开的史提夫又出现了，他自生化研究所的方向跑来，看来那里是没有出路了，不然他怎么会跑回来又没有任何表示，只说明大家已经逃走的事实。并且空中已有不少飞机飞离了。

“没错，我们最好也快走吧！”

“嗯，走吧！”

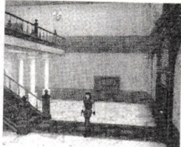
时间已经不多了，没办法再在原地想办法了。两人随即向最后一条通路，也就是公邸右方的下水道。

克蕾儿跟着史提夫来到下水道前，史提夫立即扳动船舵启动机关，使水底的潜水艇上升。两人由潜水艇下降至 B1，史提夫立即向内部冲去，克蕾儿随即追上，并于一处像是机房处找 到正在苦恼的史提夫。在这机房的前方，就是一台运输机，生路就在眼前，但是如何到达飞 机上就是一大问题了。

克蕾儿立即试着开启眼前可开启的所有开关，开启后，史提夫身旁一个像是仪表板还是操控 仪什么的，突然亮起了一个小灯，因为四周极为黑暗，所以两个人都注意到了。史提夫立刻 走上前来，只发现仪表板上只有三









个六角形的孔，正看的不知如何是好时，克蕾儿拿出了先前所取得的三军之证，将三个徽章都摆上后，突然连带仪表板整个地板突然向飞机仓门移动 ，并且飞机仓门也已慢慢开启了。

进入了飞机内部，史提夫立即坐上驾驶座，并进行一切准备起飞的手续。但是准备就续后，却发现了一件很重要的事。飞机前的升降桥并没有上升，如此一来飞机根本无法飞离啊!！

“我们赶快到机场去吧！”

“糟了，不打开那座桥，我们根本无法进入！”史提夫坐在驾驶座上无奈地说着。

“交给我！你先做好发动的准备！”克蕾儿说完随即离开驾驶仓，并且过桥向 B1 上阶层的升降 桥控制仪方向走去。

终于来到了升降桥控制仪，但是如此一来，过来的路便因为桥的移动而断了。但桥又非上升不可。只好找另外的出路了。克蕾儿四处寻找，找到了一处似乎是运电梯的样子，但是电梯 口又被货物卡住而无法正常关闭。为了能够由唯一生路的电梯寻找出路逃回飞机上，克蕾儿试着将货物推开，以求能够进入电梯中，并使用电梯。

在克蕾儿解决了电梯的障碍后，警报声又响起了“离爆破时间还有 5 分钟”

距离爆破只剩下 5 分钟而已了，克蕾儿再不快点不行了，随即进入电梯中，并按下向上的移动钮。

然而在此时，研究所的控制中心中……“我不会让你逃走的，克蕾儿！我会让你知道，忤逆我 的人会有什么下场！哼哼哼……”怪声怪气的亚鲁弗烈德，像是崩溃了一样，身着男装却操 着不男不女的声音说话，还一边按着旁人无法知晓功用的按钮，在按下最后一颗按钮后，骤 然大声怪笑了起来……

而在笑声后，研究所地下的研究室中，一个胶囊开始解冻了，胶拿上标明内容物为“T－78”……

另一方面，乘坐着电梯的克蕾儿终于来到了最顶部，原来这里是……是研究所前的庭院。克蕾儿没有时间再多做思考了，当下立即向公邸方向跑去。

一路上，许多地方都因为爆炸而损毁，四处都是一片火海。警报响越来越大，克蕾儿自已也 知道

自电梯底上来，五分钟也所剩无几了，再不快点的话……

当克蕾儿来到即将前往公邸的道路时，仅仅只剩下开启眼前的铁门就可以到达公邸了。但是在她刚走离一处着火的油桶没多远，大概是火势过大，引起突然的爆炸。爆炸引起的风暴将 她震飞于地上，虽说没受什么伤，但实在是太惊险了。而在她以为危机过去时眼前一处铁栅 栏突然似乎被什么重物击飞，一个白色高大物体随着便走了出来……是追踪者?!

先前，亚鲁弗烈德在地下研究室所释放出的，八成就是它了……

怎么会这里遇到它……时间不多了，追踪者阻挡在克蕾儿前往公邸的去路，背后也已因方才的爆 炸而变成一片火海了。

不行了，看来十字弓火药是时候该拿出来了。现在克蕾儿身上最具破坏性的武器，就属加上 火药的十字弓箭了。本来所剩弹数仅不到十发，但在眼前的状况看来，是不得不用了，不然可是无法活着上飞机的了。

克蕾儿立刻以最快的速度将十字弓箭装上火药，但不知为什么这个追踪者和哥哥克里斯所描述 的并不同啊！它的脸虽说惨白，但还是个人脸，并不像克里斯所说的奇型怪状，右上手也没 会利刃似的东西，不过它的双手倒是各有两颗突起物，看起来就像是尖的手指虎一样，可说 是十足的凶器……

而最大的不同，应该是它的移动了，并不像克里斯先前所说会向人突然冲来，只是慢慢地向 克蕾儿走去罢了。或许是眼前的追踪者和克里斯于研究所直升机场中所见的品种并不一样吧？

现在没办法管这么多了，也只有一口气将十字弓箭射至它身上。

一支支的十字弓箭射至追踪者身上，深深地插入它雪白的肉体，箭头感应到了反应，立即引爆 火药。虽说只是小型的爆炸，但破坏力却像人用手将鞭炮握紧与将鞭炮只置放于手心一样的 道理。由内部进行全面性的范围破坏，让破坏力暴增数倍。

但是，追踪者的肉体似乎非常坚固，每次的引爆，只能够破坏一小区块，像是对它没有任何影响一般，因为它的行进速度仍然没有任何的减慢。克蕾儿决定将剩下的四支箭做定点射击，全数攻击同一部位。一支又一支的十字弓箭，不断射向它的心脏，很准确地全数命中。连续 爆炸也让区块更大、更深。克蕾儿急了，为什么追踪者还不倒地？已经中了这么多的火药弓箭了!!最后两支箭，克蕾儿根本不等待之前所预算的时间间隔了，在第三发射中又尚未引爆前 ，立即又射出第四支箭!! 而第三支箭的引爆导至第四支连同引爆。双倍的爆炸威力带来更大 的伤害。追踪者终于倒了……

它真的倒了吗？克蕾儿这么想着，一边取出手枪指着倒地的追踪者深怕它会再度站起来，但自它的身体下，流出了红白混合起来的液体。是它的血吗？管不了这么多了，时间也所剩不多 了，克蕾儿几乎是跳过追踪者，极怕在最后时刻还被它一手抓住脚踝。

一时间，克蕾儿像是不知道怎么到达公邸似的，只知道自己恢复意识时，已站在公邸前端气了 。或许是死里逃生的恐惧无法简单挥去吧？她甚至连刚才是怎么逃离追踪者身边的都不晓得。

“距离爆破还有 1 分 30 秒，90、89、88…”克蕾儿用尽全身的力量向飞机冲去。好不容易在 时限内到达了飞机上。

“怎么那么久，害我担心死了!”焦急的史提夫如此地抱怨着。

“没时间了，快走吧!”

“好，前进吧！马上我们就能离开这座讨人厌的岛了!”

“太好了!我们成功了!”

“我们终于自由了!”

“……克蕾儿，对不起，我给你添了很多的麻烦……”

“你在说什么？你不也救了我好几次吗！”

“希望你能顺利找到你哥哥……因为我已经是孤身一个人了……”

“史提夫……”

“对了，接下来要去哪里?你想去哪里都可以!”

“嗯～～夏威夷似乎不错。”

“好，就去那儿!”

场景回到即将爆破的岛上，是自研究所控制中心逃出来的亚鲁弗烈德，急忙地跑向车库前庭 院。一到庭院，立刻到战车后方，他立即于战车后方打开一个既小又不易发现的盖子，并按 下盖子后的按钮。战车立即向前驶，而在战车底下，是一个小型的升降梯。

亚鲁弗烈德自升降梯来到一处地下通道，并于底端一道严密的门，拿出手上小型的金色斧头，将斧头置放于门上的凹槽，严密的门立即开启。



在门后，是一架战斗





机,自它的外型看来,似乎是具有垂直升降的性能。

亚鲁弗烈德坐上战斗机,似乎不止是为了逃命……“游戏还没结束,让你们看看我真正恐怖的地方!”

而史提夫和克蕾儿,正为了逃出已爆破的小岛松一口气时,居然有一个警示灯亮了?!

“怎、怎么回事?……货舱口竟然开了!”史提夫查看,是货舱的出口居然于空中开启了?!

“我去看看!”

“好,我先把货舱室的锁打开。”

克蕾儿来到货舱中,惊然见到一个熟悉的身影——是追踪者?!它不是死了吗?为什么会在这里!!!

眼前的追踪者,似乎也一眼认出克蕾儿的样子,不断咆哮,并且右手一甩,除了先前类似手指虎的尖端外,现在又多出了一把像是长在它手上的匕首。随着慢慢地走动,匕首在克蕾儿眼 前不断挥舞着……

“发射动作准备完毕!发射器目前待命中!”是货舱的电脑语音!

克蕾儿先前的呆滞是因为她已没有足够火力的武器再行反抗了,就算还有火药十字弓箭,对它也无效了。

但是先前的电脑语音给她了个灵感,手枪虽然不能够置它于死,但还是可以让它行动短时间内稍为缓慢。一枪又一枪的子弹击中追踪者眉心,配合着它走路的速度,克蕾儿开枪就像是要调整它的位置一样,而不是打算要攻击它。

当追踪者走至一定位置时,克蕾儿突然按下身旁的发射器开关,货舱中全数的货箱都一口气向 追踪者滑去,沉重的货物将追踪者连带着一起推出货舱口。而那些货物是什么克蕾儿并不知道,只知道应该是火药或爆炸物什么的,因为在空中的翻滚转动而导致内部货物的剧烈撞击进一 步爆炸,克蕾儿就眼见追踪者于空中与货物一同爆炸。

虽然货物舱传来枪声及爆炸声,史提夫还是无法离开驾驶座,只好祈祷克蕾儿平安无事。

“终于!克蕾儿回到驾驶舱来了!“有什么问题吗?”

“没事,只是有只大蟑螂走错地方了。”

才以为没事,一阵剧动使得克蕾儿险些跌倒。“怎么了?”

“我也不知道!飞机自己改变飞行方向了!”怎么使力都扳不回操作杆的史提夫说着。

“飞机转换成自动操作了!完全不听使唤!”

突然在史提夫头上的荧幕开启了。“真是非常抱歉……但是我可不能让你们就这样逃了!”说话的人是亚鲁弗烈德!!!

“亚鲁弗烈德,又是你这个卑鄙小人!”

亚鲁弗烈德又是一阵怪笑,并随着笑声消失了。操作杆无法再扳回来了,飞机上也没有任何的降落伞。两人不知如何是好地坐着……

也不知睡了多久,史提夫已经醒了过来,身旁是靠着他肩头的克蕾儿……

史提夫看着克蕾儿,看了许久,慢慢地低下头,似乎是想亲吻她……

“嗯……嗯嗯……”克蕾儿突然朦胧地醒了,在克蕾儿还尚未睁开眼睛前,史提夫便已红着脸站起来,佯装自己正在看着窗外。

但是……窗中居然凝结着冰露?!气温有这么低吗?这么一看,史提夫才发觉自醒来到现在,若不是刚才和克蕾儿靠着。还真有点冷。

“这……这是哪里啊?南纬 82 度 17 分……这里是南极,我们来到南极了!”

“什么?”

两人一同看向窗外,飞机似乎也已经预备着陆了,眼前是一个冰上基地。

“那是……刚才从岛上逃走的飞机!”基地附近散落着在小岛时于空中所见到几架飞离的 飞机……

“那么这里一定就是雨伞公司的基地了!”

在两人对话之间,克蕾儿突然发觉,飞机在下降,但是为什么速度一点也没有减少。再这样 下去就要撞上即将到达的基地建筑物了!

两人慌忙下,已撞进了基地,托雪地的福,降落时飞机几乎是平行下降的,接着不断于雪地 上磨擦前进,机身几乎全毁,机翼断了,基地的建筑物成了飞机在雪地上的最终减速器,整个机首撞进建筑物,也因此而停止。

驾驶舱中躺在地板上的两人……“史提夫,醒醒!”克蕾儿先醒了过来……

“我们居然还活着……?”

留在飞机中也没有用,两人决定先进入眼前的建筑物再说。

“呃……嗯哼,这、这架飞机看来已经不能用了。我们最好还是分头去找找看有没有方法可以离开这座大冰窖吧!”首先跃下飞机的史提夫说着。

“说的也是。”

“好,走吧!”

待续

幻想水浒传



KONAMI 满怀自信地献给各位玩家的 RPG 就是这款《幻想水浒传》。这款游戏是以中国古典名著《水浒传》为主题的群雄传，其中充满了中式气氛的独特世界观，是款奇妙的幻想 RPG。在这款由 108 位登场角色所组成的戏剧化故事里，有着引人入胜的故事情节，就连它的战斗和事件场面的视觉效果，也都让人想都想不到(但现在看来却……)。因此，除了体会精彩剧情外，其动人画面更是不可错过。虽然已经是很久以前的作品了，但这次还是特意拿出来让大家来共同回味那纯朴的时代！

PS 厂商:KONAMI 类型:RPG 发售日:1995.12.15

文/李萌 责编/WP

基本系统

说到它的基本操作，那真是再简单不过了。和人说话时以及进行调查时，就用○钮，而想叫出展示画面就用□钮，是以每个人都很熟悉的传统操作而制成的。

一般指令

道具	可执行使用、移交、丢弃道具等动作的指令。
纹章	所戴的纹章会显示出魔法的种类和使用次数等等。
装备	可整顿兜、铠、和另二种共计 5 项之装备。
强度	除了角色状况外，还可显示使用武器和等级。
队列	变更战斗时的队训。前列和后列以 3 人、6 人组成
设定	文字表示速度、立体音/标准音/之切换等设定。

战争事件

这游戏所设定的另一项作战。攻击则以卡式游戏般的方式来进行。

事件一开始，就会在画面上方展示出帝国军和解放军的兵力。一旦选择了攻击角色，则战斗的动画就会开始，而且还会依属性和能力值来判定攻击结果。

贯穿游戏始终的两大对抗集团

解放军

挺身而出欲打倒帝国的 108 名勇士。从一开始就聚集了志同道合的人，可因事件而成为伙伴的人，可说服的人等等，都是具有个性的丰富角色。

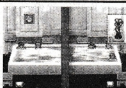
VS

帝国军

具有强大力量的帝国军，以主角的父亲为首，有许多万夫莫敌的将军。就连魔术师温蒂也是厉害的敌人哦！

根据地系统

主角在故事中会取得可做为根据地的城池。取得了这座城之后，伙伴就会逐渐增加而超过了原有的 6 个人。可是，最多也只能 6 个人加入队伍。因此，其他的伙伴们就依各自的能力而在城中担任不同的工作，发挥各自的力量。



作战

战斗

因为视点的移动，所以各种攻击动作都表现得十分细微，使用 1/4 画面作战。

变更镜头

为了配合攻击范围，使战场看起来更生动有力、可以自动地进行镜头的变更。

纹章

魔法会依纹章之力而实现。纹章的力量则是因种类而异。

敌之特殊攻击

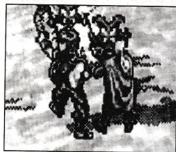
我方也同样可表现出敌人特殊攻击之效果。

合力共同攻击

在小队之中，一旦同时拥有某些特定的队员时，在进行一般战斗的时候就可以做协力攻击。而一旦进行协力攻击的话，就可以给予敌人远比单独作战时要来得大的创伤哦！效果惊人！！

由 2 人所进行的协力攻击之主要组合呢？我们已经将它列在右边的表上了。看了右边的表就会晓得，那些组合都是由具有相同类型之背景的同志所组成的。除了我们所列的这几种之外，还有奇鲁斯和西鲁比那的“弓箭乱射攻击”、田卡亚尔和希克斯的“战士之村攻击”等等许许多多的组合，你一定要试试看。

其中也有3人以上的协力攻击。像是诺里克、亚连和古连希尔等3人的"美青年攻击"就是一项有趣的攻击。条件严格的3人以上之协力攻击，并不会有缺乏平衡和无法行动等负面影响，所以可安心使用。



合力攻击组合之一览表

组合	说明
葛雷米欧＋潘恩 "防御攻击"	葛雷米欧和潘恩同时飞身向敌，以2人之力来攻击敌人。可给予2倍的重创。
泰、荷＋亚姆·库 "渔夫攻击"	2人从左右突进，在敌人前面交差攻击。虽可给3倍重创，可是下一回却会无法行动。
潘恩＋贝尔 "波可攻击"	潘恩痛殴之后，贝尔再击以波动拳。虽可给3倍重创，可是下一回却会无法行动。
雷庞特＋爱琳 "夫妻攻击"	爱琳一吟唱魔法，则被火焰包围着雷庞特就会攻击敌人。以具有火属性之攻击来攻打。
巴尔卡斯＋西多尼 "山贼攻击"	巴尔卡斯攻击在空中的敌人，西多尼则以瞬间移动将敌人击落到地上，可给2倍重创。
盖恩＋卡曼道尔 "冤家攻击"	卡曼道尔向盖恩下达攻击命令。之后卡曼道尔自己也会攻击。可给2倍的重创。
主角＋卡依 "师徒攻击"	2人并列之后消失，然后又马上出现在敌人眼前并且加以攻击。可让全体敌人受创。

攻略正文

前言：初次写攻略请各位玩家多多指教，此攻略简单易懂，绝对能让众玩家收集108星，并且在攻略中本人还公布两个隐藏东西的收得，望大家能够喜欢，圆大家一个108星梦。

游戏开始：先把对话速度调到なろい，然后和身旁的テオ对话，テオ会带着主人去公见皇帝。情节过后，二人下楼去见クレイズ，然后二人回到家中，见过グルミオ、デット以及パーン和クレオ之后，便上楼去自己的房间(左边)。右边的柜子调查后可Save，然后来到饭厅吃饭，第二天早上，到楼下会合パーン、クレオ和主角要到门口叫起床的デット，在街道购买自己所需的装备后便去皇宫见クレイズ，对话结束后来到宫门处，发生情节……然后向右走和龙骑士フッチ对话，大家乘龙到达目的地。沿着路走，途中遇到ルック，ルック召来一石怪对付主角，胜利后来到神殿最上层见レックナート。然后主角单独来到レックナート的房间，情节……主角回到外面，レックナート送给主角一个火之封印球（最好把它附在クレオ身上），ルック用魔法把大家送回去，大家再乘龙回皇宫(本城的全名是グレッグミンスター)。

回皇宫见クレイズ，クレイズ给主角一个任务到东面的ロックランド去收税，主角出城向东来到ロックランド后，找当地的军官グレィデイ（最上面有两个门的房子)。情节过后，再向东来到せいふうごん在山中深处与BOSS对战，主角败下阵来。此时デット要求和BOSS单挑，选第一项，デット一会便收拾了BOSS，主角继续赶路，山上有一Save点，Save后来到山顶与山贼发生战斗，胜利后再回到ロックランド和グレィデイ对话，完事后大家先看有什么贵重道具在パーン身上，因为等会パーン会离队，所以先告诉大家。回到グレッミンスター，城门前情节……主角回到家中，吃饭过后，主角来到楼下见デット受伤躺在地上，デット躺在床上请主角答应他的要求选第一项，主角便得到了纹章的力量。之后的情节中选第二项主角便从后门逃了出去。

在雨中逃到旅馆，マリー收留了众人。第二天早上主角下楼刚准备到门口时遇到士兵，受到士兵的盘查。突然ビクトール出来帮助解围，对话完后那人便走了。向上走，在长椅上又遇到ビクトール，对话选第二项，众人来到城门前，ビクトール帮大家收买守卫，逃了出来。来到レナンカンプ，在这大家可以到五金店将武器提高到Lv5，然后来到旅馆投宿。不一会有帝国兵来搜查，这时房间里暖炉后面出现一女子オテッサ，接着众人从秘道逃走。在地下室见到解放军的领袖，对话完后，主角在地下室入口见到一个受伤倒在地上的人，情节过后主角再次来到ロックランド找グレデイ。守卫不让进ビクトール放火引开了守卫，众人进去救出山贼，情节过后再次返回レナンカンプ。来到地下室，见大家在商量什么，情节中选第一项，然后大家向西北面进发过一座桥再上山。



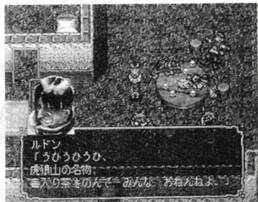
上山途中一个叫ルドン的人劝说众人过夜再赶路，在店中众人被毒倒，这个可恶的家伙搜完众人的财物后，一个叫ケスラー

的人进来，见众人是解放军成员时便下令ルドン把大家救活。情节过后众人翻过山来到サラデイ投宿，半夜主角起来向下走和オテッサ对话，第二天众人返回レナンカンプ来到旅馆见店员倒在地上。赶到地下室，オテッサ被帝国兵杀害，对话中选第二项，事件完后众人向南来到クワバの城塞，对话中选第三项，通过关卡后对话中选第二项，此外关口左边有一个叫チセンドラー的人。众人有根据地后便可找他加入，他会开一间道具屋。

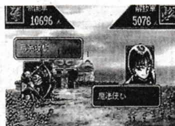
向前走来到セイカ，向村民打听得知マッシュ是位老师，向上走与マッシュ对话后来到他身后的房间和他的三个学生对话，然后再和マッシュ对话，众人正想离开时一群帝国兵冲了进来，对话时先选第一项再选第二项。事件过后，与マッシュ对话选第二项，然后众人向西南方来到カク在酒吧中和カミーユ对话然后来到地下室和タイ、ホー玩骰子，胜利后答应和众人一块出海，先换装备，再到码头找タイホー一块出海，到トランの城后大门被巨石堵住，往右边的洞口进入，里面的道具一个也不要放过，因为以后再也拿不到了。来到地下与BOSS战斗，胜利后レックナート出现送给众人一块约束的石板，还让她的弟子ルック加入，然后给根据地起个名字，由于本人在这里起名叫NEC所以在以后的攻略中就称为NEC城。

出NEC城经カク向东南方来到コウアン，在旅馆中有个叫ローレライ的女剑士，主角的LV过20便可收她入队，再和左边的クリ对话，出旅馆和左上房屋门口站着的一ジョバンニ对话后，再回旅馆和クリー对话，然后来到ジョバンニ家旁和クリー对话。进入大屋途中可遇到ロック，收他入队后和ジュッポ对话，再通过大转盘取得宝刀返回旅馆，レパント冲进来要回了宝刀，在旅馆上方的房屋前见レパント打倒门卫冲了进来，主角也跟着进来，来到2楼见到クレイズ。事件过后和レパント对话，他便加入我军，再和パーン对话(选第二项)，パーン入队，众人回NEC城1楼见到バルカス和シドニア，为了庆祝众人在NEC城举行宴会。主角向门外走出时遭一忍者攻击，胜利后大家让主角休息一下。

第二天早上找マッシュ编队，把レパント和シュッポ编入队中，在NEC城码头见キルキス倒在地上，情节……对话中选第一项。然后出NEC城乘船到カク，在酒吧中可收得セルゲイ，由于ジュッポ在队中便可在街中收得メグ入队，然后出发去セイカ，由于レパント在队中，所以在



旅馆便可收得シーナ入队。还有和マリー对话后他也可入队，其中有个叫アントニオ的人，先与他对话，マリー入队后。出去和敌人战斗一次。回到NEC城找



マリーSave，如果她提到“料理”两字便可让アントニオ入队，在一村民家可收得オニール入队。另外去クワバの城塞可收チャンドラー入队。来到コウアンの町东南方的だいしんけんのすう村中的五金店，可收得メース入队，五金店后的民居中可收得サンスケ入队。

往村子的左上走可穿过森林过，独木桥时遇到ビッキー，选第一项ビッキー入队，穿过森林来到サせぃしんりんろく，这时遇到クロミミ，然后众人向东南方来到ぜけたエルフのすら，其实ぜけたエルフのすら就是一棵大树。上树后见女战士バレリア被妖精扣押，大家应先在这购买装备然后再去见长老，因为以后这里将是一片火海，见过长老之后，众人被关进地牢，分别和バレリア、スタリオン对过话后，再调查牢门，便可出来，向东北方上山。

上山途中又遇到クロミミ，翻过山向东来到トワーフのすら，在五金店可收ミース入队，换好装备后去见长老，长老要求去偷“流水棍”。出村向北来到目的地，和守卫对话后便可进入，里面有个机关，大家如果懂一点日语，调查石板便可知道开启的方法，就是左右右左左左右右。通过后，走不远就遇BOSS战，胜利后往里走，取得流水棍，返回ドワーフのすら见长老，然后返回ぜけたエルフのすら。在返回的山路中，见ぜけたエルフのすら炎海一片，立刻赶到出事点。不过已经太晚了，离开后再次进入便可收得テンプルトン入队，她会送给大家一张“水浒图”。

当众人回到せいしんりん，又遇到クロミミ，结果大家被帝国兵包围起来。战斗过后，マッシュ赶来救援，然后主角下令攻打パンヌヤクタ。胜利后来到パンヌヤクタ最下层，途中遇到一条龙，战胜后在上面见到クワンダ和ロスマン，主角和他单挑胜利后，和他对话，在对话中选两次第二项，就可招他入队。千万不可选错，否则……众人回到城外，对话中选第二项，先不回NEC城，这时大家到せいりんりん可收得ゴン以及フースールー和ルビィ，方法是队中有クロミミ可收得ゴン，帮フースールー付2万元房租可收得她，队中有キルキス且LV40可收得ルビイ，由于本人是金手指魔，所以在这里很轻松收得这三人，嘻嘻哈哈……然后到セイカ的マッシェ家收得アップル，再到カク的酒吧的地下室和ガスバー玩骰子，赢他5000元便可收得他，然后回NEC城。三个月后NEC城的规模有很大的改变，去找マッシェ对话，フリック离开NEC城，众人赶到カク，进入门口有两个守卫的门内和フリック对话，选第二项，フリック回到我军。

众人回到NEC城与マッシェ对话，主角下令攻打ガ



パンの关卡，胜利后众人又攻打スカーレティシア城，结果全军败退。众人只有退回ガラン，情节中グレミオ要求同行，选第二项答应了他。离开オガラン后再选进入会见到クインシー，如果收得同伴超过 80 人便可招她入队，另外还会见到カイ只要与他对话，他便会加入。众人向西北来到ッイエン，在旅馆中与ヘリオン对话她便会加入，她右边的箱中有ずたたキの手镜，只要在地图上使用便可马上回到 NEC 城中的地牢。在码头右边有个叫エイケイ的壮汉，只要主角 LV 过 40 便可招他入队。

出村向南来到リコン，从村民口中得知打败叫ひいらぐマスター的敌人便可得到名无しのつぼ。大家只要在地图上遇敌打败此敌人便可得到此道具，在村中的鉴定屋和ジヤバ对话便可收他入队，另外在旅馆 2 楼和ロッテ对话后，在カク捉到街上的那只猫便可让她入队。然后众人在下面的码头乘船向西南行，结果遇到急流返回シイエン找ゲン对话（选第二项），然后来到右边的房子找カマンドールヤ对话，然后来到リコン的码头，主角便回旅馆休息，第二天早上众人马上出发，穿过急流来到りゅうかんのしより，见到リエウカン，先拿到他家中的道具后再和他对话，结果他被ミルイヒ带走，返回 NEC 城和マッシェ谈话，然后来到ツイエン西边的アンテイ，在防具店买トウシユーズ，主角装备上后，在旅馆和ミーナ对话后她便加入我方。旅馆 2 楼有个叫エスメラルド的女人和她对话得知送她オバール她便会加入，在纹章屋和ジーン对话可让她加入。在右边的小屋和キンバリーテ对话，情节完后来到上方的大屋和テスラ对话，他就会加入我方。

然后返回 NEC 城和マッシェ对话，再来到アンテイ的南方的ソニエールかんごく，进入里面遇敌战斗可得到オバール，交给エスメラルド可让她入队。在深处救出リエウカン后先把グレミオ身上重要道具拿下来，因为等会グレミオ会和众人永远的告别，回到上面感人的情节……大家回 NEC 城，在主角房休息。第二天早上和マッシュ对话，然后又是一场战争，胜利后进入城中，在一肖像画前调查后选第一项进入地下室，可拿到两件道具。城中有个叫イワノフ的画家，打败ミルイヒ后便可收他入队。还有一个叫カシオス的人，只要招ミルイヒ入队后把ミルイヒ编入队中与她交谈便可招她入队。来到 2 楼见到毒花，此时ミルイヒ也赶到，对话中选两次第二项，便可招ミルイヒ入队，然后到アンテイクロン。返回 NEC 城见到カスミ，主角下令开战选第一项。结果全军败退，此时パーン留下来抵抗敌军。然后パーン和テオ单挑，按正常情节パーン败给テオ，且テオ会处决パーン，当然也就是永远的又失去一个同伴，不过之前本人用了金手指，パーン的级别是 LV99，所以パーン胜利后反而坐在地上哈哈大笑，想不到我用金手指还可救人一命，这种感觉真好……（虽然这不是我前言中提到的秘技，不过也算是一个小秘技吧！）

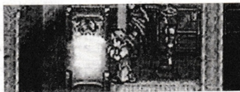
回到 NEC 城主角回房休息，第二天和マッシユ对话后把タイ、ホー和セム、クウ编入队中，来到码头见到ゲン和カマンドールヤ对话，然后乘船先向西北来一个小岛，见到アンジー、カナック和レオナルド 3 个湖贼，战胜他们可收 3 人入队，向北来到キーロフ见到セイラ，在洗衣店对话后到道具屋买とう，和每个人交谈两次最后得到肥皂交给セイラ就可收她入队。在セイラ左右的房中调查饭菜后去下面的大屋子中与レスター对话后他便加入我方，在码头左边有一个叫メロデイ的人，只要在以后把おとの纹章交给他便可让他加入，在旅馆中和ジョルジュ玩弱者游戏，胜利后便可收入队。

出村向北来到カレッカ，在一小屋中见到ロオン、シルバーバーグ，不过现在他是不会加入的，在出口处见到ブラックマン，只要不踩到他前面的幼苗便可收他入队，出村向北来到ひみつこうじょう，情节过后和ルドン以及ケスラー对话他们便加入我方，进入里面的屋中和ロニーベル及モース对话后再和カゲ对话付他 2 万元便可收他入队。返回キーロフ在大房子中和クントー对话，然后乘船回 NEC 城休息。和マッシユ对话下今开战（选第一项），战斗胜利后发生和テオ单挑的情节……

回 NEC 城主角又下令战争，来到ロリマー选好队员再选第二项表示完成，离开后再进入见到キルケ，交谈中选两次第一项他便加入我军。向南来到せんしのむら，见ヒック和ステンガアール在争吵，和村中的マルコ玩游戏赢她 5000 元她便加入，在一屋中见到ムース，只要带マース、ミース和モース与他交谈便可收他入队。另外道具店可见到ウインドウ，只要给他わどの纹章他就会加入，然后来到村长家，发生情节……晚上主角看见テンガアール在偷听ヒックス和クレオ的谈话，テンガアール见到主角后慌忙走开。主角走到ヒックス和クレオ跟前，她们也走开。主角再和ビクトール对话，然后上床休息。

第二天早吸血魔带着丧尸把テンガアール带走，这时大家应先到シイエン、リコン和せんしのむら（也就是本村）分别买到めかい花のれ、青い花のたれ、黄色い花のたれ，然后来到せんしのむら的西方的クロン，在寺的右上和ゼン对话，把前面买到的了种花交给他，他便会加入。在寺内见到コーゴ只要在洞中找到战国えまき交给他，他便会加入。再和右边的モーガン对话便会加入，然后和寺主持フッケン对话，他带众人来到洞口，在此说一下，洞内有两外隐藏洞口，特征是有些平。只要仔细观察便可找到，其中一隐藏洞口隐藏着一名同伴クロウリー，如果收齐同伴 90 人以上便可收他入队，洞中还有战国えまき，别忘拿了，在洞中深处见到星辰剑被卷人过去





时代，向上走看见一个小孩子，谈话中选第一项，再向上走见到小孩和老人在一起。谈话后，进入老人家，发生情节……村子被烧毁，现在可拿到先前拿不到的道具(从老人家后门出来向下行途中向右靠近河边的小坡后像拾到什么道具似的会出现すいしい水かながれてる的对话字样，哪位日语高手可否告知我是什么意思?)，继续前进又见到吸血鬼情节……再次经过这条路拿到道具后回传送点，来到洞内得到星辰剑返回洞外。

在寺内把战国えまき交给ユーゴ，他便会加入。现在公布第一个隐藏，就是ユーゴ身后的书架中藏着一本图书。返回せんしのむら见村民在集合整队，上前对话，然后向西南来到吸血魔城，进入城中，里面有四幅图的机关。我提一下，分别调查マロニエの森、のと仕事の少女、ひるにがりの女、夜の王、便可打开暗门。最上层与吸血鬼发生战斗，先用星辰剑破他不死之身然后战胜他。回到城外之前把ビクトール身上重要道具取下，待会他会离队。回到城外ビクトール要求离开，选第一项答应了他。回到 NEC 城，和マッシュ对话选第二项。来到アンテイ的西北リユウドウ，和守卫对话，守卫不让进，返回アンテイ，见ヴィンサンド、ブール和 BOSS 在争吵，帮他付钱后再返回リユウドウ。和ヴインサンドブール对话进入洞中，来到有巨龙的地方被ミリア盘问，出洞向西北来到りゅうしのとりで，在门外右上的角落中和フウマ对话后他就会加入我方，进入馆中和ヨシユア对话。现在公布第 2 个隐藏，在ミリア身后的书架中也藏着一本图书，回 NEC 城把リユウカン编入队中，再次来到りゅラキしのとりで。乘龙到シークのたに，来到分支时向右可见到カース，只要收齐 90 人以上且带上マース、ミース、モース、ムース便可收他入队。走不远，情节中选第二项再选第一项，回到りゅうしのとでヨシュア谈话，情节又转到フッツ这边。向下行调查右边的植物，发生情节……向上行乘龙逃走，发生情节……事件完后和馆中的クロイツ对话可让其加入我方。来到楼上和ヨシュア交谈，发生情节……

回到 NEC 城 4 楼见到タガート，对话中选第一项，此时不要回房休息，应到シークのたに收メース入队，还有招クロン洞中的クロウリー加入。再到吸血鬼城杀死血鬼的地方与ベシュメルガ交谈，收他入队。再回 NEC 城回房休息，途中マッシュ赶来，对话中选第二项，与マッシュ对话选第一项攻打きたのせきし。和グリフィス对话中选第一项招他入队，来到モラビア主角往左走来到上层救出ウォーレン和ビクトール，事件完后大家还有 4 件事一定要干：



1、再次返回モラビア救出ヴァンサン。

2、来到きたのせしよ遇见マクシミリアン和サンチョ，对话后他俩加入 。

3、在リコン的道具屋出进几次便可在旅馆左上角找クライブ。

4、去カレッカ和ロオン、シルバーバーグ交谈一次。完成后同伴总数应达 106 人。

回 NEC 城与マッシュ对话中选第 2 项再选第 1 项。第二天早和マッシュ对话，得到マッシュの手纸。再到码头，见船已造好，マッシュ正在等待主角发令。先选第一项来到カレッカ，找ロオン、シルバーバータグ加入，再回 NEC 城选第二项出发。来到目的地，进入深处发生 BOSS 战。胜利后关掉闸门返回，途中和ソニア、シューレン大战，胜利后返回外面，发生情节……

回到 NEC 城，来到地牢见クレオソニア、シューレン在谈话（这一情节只有收集到 107 星才会有），主角再和她对话，选两次第 2 项她便加入我军。啊——终于收齐 108 星。来到 4 楼与マッシュ对话，选第二项来到游戏刚开始的老家，装备后向上行遇 BOSS 战，然后来到最上层左边 Save 后一直向上……最终 BOSS 战本人的出战阵容是情节中设定的 3 个人再加上カスミ、フウマ、カゲ，此三位忍者可用组合技，且令下回合战斗不会 VNBALANCE，每次一击可下打击 BOSS HP1500 左右。我还给每人配上最强封印球，战斗我感觉很轻松。整个游戏通机时间 8 小时左右。



后语：终于写完。我 N 次倒下又 N 次爬起总算完成攻略了。每当我玩《幻想水浒 2》时。见到感人的情节听到动人而又让人回首往事的音乐时，心灵的深处总会触动一下，然道这就是游戏的最高境界吗？人、机合二为一？大家如果还有不明之处可来信问我，欢迎“幻”迷们来信讨论。



格鬥必殺特輯

荣誉责编/麒麟 SPIKE

想必很多玩家都玩过格斗游戏，要说格斗游戏的魅力所在，除了享受与对手对战或是与电脑磨练自己实力之外，而且看着人物流畅的动作，以及华丽痛快的必杀技，这种"爽快"的感觉是很难用笔墨来形容的。这次我们就把格斗游戏中富有魅力的设定整理出来并介绍给大家！



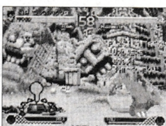
~RB饿狼传说~

革新派的"饿狼"系列，可以说是SNK当时的镇宅之作，但是可惜的是并没有得到应有的好评，大概除了SPIKE外，很少有人喜欢这部游戏吧……在此仅是悼念……



~世界英雄JET~

大概已经被许多人忘记还有这部作品了吧？尽管我们的特辑中并不会提到本作，但是仍然在此予以纪念，毕竟是曾经风行一时的著名格斗，还会有续作吗？



~火热火热7~

要说格斗的失败作，本作可以占一席，这是麒麟当时比较失望的作品。记得当年为了玩到SS版满大街找可以正常运行的扩充卡带。不过，游戏中的操作感还成……



~斗士历史~

拥有SS完全移植版的本作，拥护者更是凤毛麟角了，但是却绝对是可以在格斗历史上留名的一部作品。沟口诚也从本系列开始成为了著名的搞笑人物……

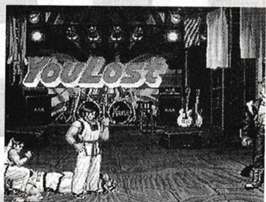


什么叫必杀技？

这就是必杀技的定义！？

对于必杀技的定义，就字面上来看，当然是拥有一击将敌人打倒的技巧。在格斗游戏里，一般对于必杀技的认定则有以下几个特征：第一、要通过特殊的摇杆移动或是按钮顺序才会发动；第二、威力比通常技来的大（当然也不是没有例外）；第三、即使没有攻击能力，但是有其特殊效果，如移动、状态追加、封锁、强制选择……等等用途；第三、出招的效果上，虽然不能说很华丽，但是绝对是比一般的技巧来的抢眼。基本上，这些就是必杀技的特色吧？

而从格斗游戏盛行以来，必杀技已经无法满足玩家们的需要，因此无论威力、效果都在必杀技之上的"超必杀技"就应运而生了，但是不管必杀技也好，超必杀技也好，让玩家体验到"爽快"的感觉，这就是必杀技所存在的理由。相信从最早期的"街头霸王"开始，一直到今天这么多林林总总的格斗游戏，不管是必杀技或是超必杀技，总是会有些让大家印象深刻的技巧。那么，下面就请各位和我们一起看看，哪些技巧是让我们第一眼看到时就难以忘怀的必杀技吧！

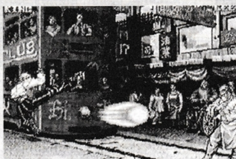




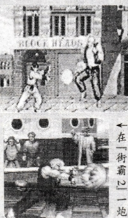
格斗游戏飞行气功的元祖

破坏程度:由 40%降至 7%(笑)。 ——波动拳

将“气”集中后伸出双手，同时一口气将能量放出！这就是最早出现在一对一格斗游戏里的气功——“波动拳”的表现过程。或许对现在的玩家来说，像波动拳这样的技巧似乎已经略嫌朴素了，但若是资历较长的玩家，应该都还记得当时在游戏店里头“终于能发出波儿了！”的那种感动吧(笑)?而且自“街霸 2”一炮而红以来，波动拳的“↓↘→”配合按钮指令，或是发出气功时的动作，都已经成为格斗游戏里一个重要的标准了(笑)。



由此可见，当时“街霸 2”所造成的影响可以说是极为深远的，乃至今日的格斗系统也无法摆脱“街霸 2”的影子，大概是制作人怕玩家接受不了全新的系统吧(笑)。



←这就是原创正统元祖的飞行道具——波动拳！

←在『街霸2』一炮而红之后，奠定了始祖地位的基本必杀技招牌。

谈到此处，联想起了日本早期的漫画中也有这一招牌招式出现，比如脍炙人口的《七龙珠》中“龟波气功”就已经让玩家领略到了其厉害之处！

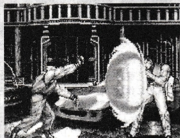
真是经典的设定呀！



极限流一派的超巨大飞行道具

破坏程度:全身范围的冲击性气功攻击。 ——霸王翔吼拳

“龙虎之拳”系列里大家耳熟能详的超巨大飞行气功，同时也是格斗游戏史上最早冠以“超必杀技”之名的技巧。将气集中在双手，一口气放出与自己身高差不多大小的气波轰向对手。虽然说是超必杀技，不过在一代时经常发生一记霸王翔吼拳出去之后却被对手或是电脑用轻拳打消掉的状况(笑)。不要小看这一招打气功的本事，这在打最后一关的“MR · KARATE”时可是绝对不可欠缺的必修技巧哦(笑)。后来从“龙虎 2”之后，才渐渐地有了超必杀技气功的正式出现…(笑)



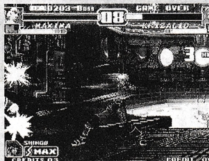
←格斗游戏里最早出现的超大型飞行道具——霸王翔吼拳！



极限状态的最后压箱底必杀技

破坏程度:完全有如被暴风雨横扫过，体无完肤的乱打。 ——龙虎乱舞

格斗游戏最早出现附有“体力几分之几以下才可使用”条件的隐藏必杀技元祖(笑)。以极快的速度冲向对方之后，以比平常快上数倍的基本技连续攻击对手，最后以“上冲勾拳”(后“虎咆”与“龙牙”)将敌人打飞。当时第一次看到这技巧时，连笔者都不由得赞叹 SNK 的创意真的是很棒。后来，以龙虎乱舞为基础的乱舞技就渐渐多起来了…(笑)



而后又有 CAPCOM 的“街霸 ZERO2”中的 OC 系统，也是以乱舞来展开进攻，但是可以由玩家自己控制。



←可以说是SNK角色的代表技的『龙虎乱舞』。



连眼睛都跟不上高速连打攻击

破坏程度:约上半身范围的密集打击。

——暂烈拳&幻影脚





↑有如密集式弹幕一般的高速连打百烈攻击!



将气集中,以极高的速度击出,以拳头或是踢脚所形成小型障壁。如果敌人不慎碰触到这块障壁,立刻会被吸进这一片拳幕(或是脚幕)里而挨一顿痛揍。在龙虎系列里,用阪崎良或是罗伯特的话,用这招打中敌人后,看着敌人被无数的拳头或是脚踢,由地上被打的渐渐浮起来,最后被一拳打飞的样子,如果游戏厅的音效够好,听着那效果音真的是很过瘾的事!不过,越到后面的系列这招的爽快感也越来越不如前了…



在瞬间让你体会见到地狱的杀技

——瞬狱杀

破坏程度:过程不明,不过可以确认的是绝对有十分恐怖的威力!

如果看过豪鬼第一次出现在"街霸 2X"中的镜头,想必一定印象深刻。即使是魔王维嘉也在短短的瞬间就被豪鬼干掉,对于自称"究极拳之道"的豪鬼来说,其实力有多强,马上就可看出来了。而瞬狱杀这招虽然说是有点偷懒的嫌疑(笑),但是当命中敌人的瞬间,听到接连不断的打击声,随后是豪鬼背对画面,背后还浮现出"天"字。用这招收拾掉对手的话,连画面都会变成以一个特大号的"天"字来衬托豪鬼如鬼神般的实力。要列在够爽快的必杀技里的话,这个绝对不能少(笑)!



真是令人费解的招式呀!



←让对手在瞬间见到地狱的恐怖技巧——瞬狱杀。



伟大的腹肌——印多拉桥

破坏程度:正面扑打伤害(笑)

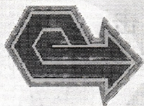


←这招真够怪的!难怪天师爱用他呢!

"街霸 EX"里登场的角色——达兰的必杀指令摔。将对手拖住,自己向后抑让对手倒在自己的身上,接着自己形成铁板桥的状态,用腹肌(!?)将对手高高弹起……笔者第一次中这招时,差点在游戏厅里笑岔了气(笑)。因为以摔技来说,再怎么夸张的摔技也比不上这招会给人来的震撼吧(笑)。特别是重了这招的对手,哪怕是维嘉、豪鬼什么的,每个最后都是呈狗吃屎的姿势摔下来,再怎么强悍的敌人也没什么形象可言了(笑)。也正因为这招的关系,从此之后,"印多拉~~~桥"便成为笔者与明友聊天时的招呼语……



而且,达兰的此招还可以接许多种连续技来使用,看来的确是相当厉害的招式呀!毕竟是可以与桑吉尔夫叫板的角色!

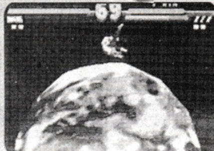


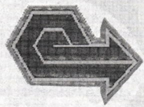
人间真空吸压器(笑)——螺旋打桩

破坏程度:头盖骨严重陷落

"街霸 2"里,桑吉尔夫的必杀技,也是格斗游戏界里最早出现的"指令式摔技"。将对手抓住后跳上天空,然后切换成打桩下击的体势,以螺旋状的回转将对手的头部重重的砸在地板上,画面也会随之作出震动的效果,感觉上就十分有重量感。不过这个"靠近对手时,将摇杆转一圈按拳钮"的指令要练熟也不怎么简单(苦笑)。而到了"街霸 2X"时,超必杀技的"终极原子弹爆"的指令就更加的变态了——"接近敌人后摇杆 2 回按拳",但是威力与魄力和变态的指令成正比(笑)。而在"街霸 EX2"里,桑吉尔夫耗三条气的超必杀大摔"宇宙终极原子弹爆"(接近对手后回转两次摇杆,同时按三拳)的演出更夸张,最后竟然是拖着对手冲出地球(!),再以急速螺旋状的旋转一口气冲入大气层后,将对手的头部重重砸在地面。虽然不容易抓到敌人,但是只要一被抓了,80%的体力就不见了。而正因为这样,一旦看到对手被抓到的瞬间,那份"你已经完了"的快感也是很难让人言表的呢(笑)!

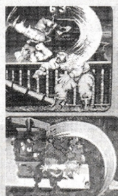






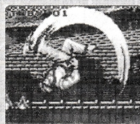
蓄力系对空技的代表——脚刀

破坏程度:被高速流动的真空所割伤



美国的空军少校——盖尔的必杀技,以翻跟斗般的旋转踢出漂亮的脚刀。这个招式当时出现的时候,大家纷纷为这高性能的必杀技感到新奇不已。而后来当然也就出现了许多的"模仿品"(笑)。当时"街霸 2"的必杀技输入方式,大致上分为"指令系"、"连打系"与"蓄力系"三大类,而这三大类的输入方式也成为后来格斗游戏必杀技指令的参考标准。

后来的模仿品虽然在表现方式上越来越华丽,但是在杀伤力上却没有能够超过盖尔的脚刀的。



←模仿品一号(笑)



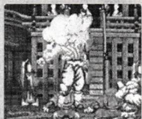


打破脑袋都想不出的怪异必杀技——威赫颜

破坏程度:等于撞上一面墙的感觉(笑)

在"豪血寺一族"里,阿种(或阿梅)的对空必杀技,以气形成巨大的"脸"(不要怀疑),变成墙壁将跳过的敌人击落。话说"豪血寺一族"这部作品在当时并不是有很多玩家会玩(主要是因为电脑相当难打,而且作弊很凶),但是不管人物设定上或是招式上都颇有独具一格的风味。

而最初看到这招的时候,不由得令笔者佩服制作小组的创意,原来脸还可以拿来当武器,而且越恐怖威力越大……笑!



(未完待续)

Virtua Fighter 3tb™

责编/麒麟 SPIKE



●这是一部让人难以想象的游戏！
●这是一部凝聚制作人心血的杰作！
●这是一部拥有无限可能性的格斗作品！
●她是——无价之宝！！

仅用上面四句话恐怕还不能完全概括这部作品所达到的高度，大概用"史上究极"来形容才可以吧？由于最新的"VF4"已经发表了，而其具体能使三维格斗的概念再度提升到一个什么样的水平，我们不妨拭目以待。

DC	厂商:SEGA	类型:3D－FTG
	发售日:1999 年 11 月 27 日	



想成为顶天立地的"VF"达人吗？这个愿望终于可以实现了！



从主角开始——

他是格斗家完美的化身，他业已领略到格斗的真髓！

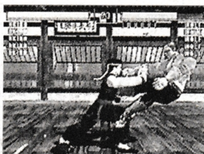
结城晶

国籍：日本
门派：八极拳
身高/体重：1 米 8/79 公斤
年龄/血型：27 岁/O 型
兴趣：习武

推荐：上级者使用

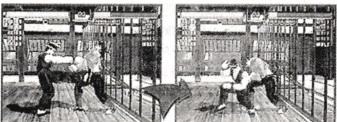
招式风格：

结城晶是以直线攻击、突进技及防御崩坏技为主的实用性角色，而且他的招式大多以中段技为主。除了肘技（如里门顶肘"→→P"）及推掌技（如猛虎硬爬山"↓长→P）外，



→结城晶的推掌技及肘技速度极高，但可惜全都是直线攻击。

一般招式起招时间较长，而且硬直时间也比较长。另一方面，固有技下段攻击非常少。（较特别的只有搜下崩捶"↘P＋K"一招）而可以打倒正在闪避中对手的固有技也只是有贴山靠"←→P＋K＋E"一招。综合来说招式比较单调及很少有变化。另外，由于本作对返技的指令进行了简化，使得更易使出，故结城晶的返技使用率也大为增加。



↑修罗霸王靠华山（↘K＋G、→P、←→→P＋K）是"VF3"中新加的三段打击技，也一度成为了结城晶的代表技。

基本战法：

经过很长一段时间的练习，我的经验是：不用管别的，最重要的是一定要来硬的！刚才说过结城晶的下段固有技很少，与之相反中段技又快又狠，所以对手经常都会站立防御。如果这样，就太合晶爷的胃口了。因为这样的话，我们就可用投技（如鹞子穿林"←↘P＋G"）或防御崩技（如开跨"→P＋G"），再加上其他招式，就可以组合成一套威力极大的连续技。如果对手敢在你面前蹲下的话，当然是用里门顶肘"→→P"这些肘技把他一击打倒。

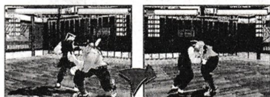
然而，右端脚"→→K"、扬炮"↘↘P"这些中段技虽然攻击力大，但硬直时间长，所以一般都是用来增加对手的浮空时间，很少会单独使用。

提起结城晶，又怎么可以不提他的招牌技——修罗霸王靠华山"↘G＋K、→P、←→→P＋K"呢？若要成功使出，玩家一定要在大约 1 秒的时间里准确地输入上面这些指令。而且很多时候修罗霸王靠华山也是结城晶空中连技

的灵魂。若想用好结城晶，将此技练得滚瓜烂熟是必须的。

跟结城晶对战时的技巧：

在与结城晶对战时，切忌近身时不要太过被动，不然一旦让他的肘技攻击过来，或开胯之后接上修罗霸王靠华山，那可真是够戗了。其实，结城晶有一大缺点，就是绝大部份的招式只会向前攻，对于身旁的位置却是攻击不到。所以在近身时，我们应活用E键来闪开他的攻击，再趁其硬直时间来反攻。虽然结城晶的贴山靠"←→P+K+E"威力大又可攻击旁边的对手，但由于此招收招时间较长，而且结城晶若攻击失败的话，更会露出极大的破绽。所以经常闪避会令使用结城晶的玩家感到迷惑。



↑由于结城晶的肘技既快又有防御崩之特性，故正面防御是十分吃亏的，所以干脆的用侧闪，再反攻。

另外，要注意就是你在起身时，很多结城晶会使出贴山靠，那就会闪开你的起身攻击，再攻击你。所以在起身时尽量不要滚过去，或者作原地起身也未尝不可。

连续技

1、独步顶膝"K+G、G放开"、崩捶"↓P"、白虎双掌打"↓长←→P"。

条件：八字步伐时、对轻、中量级对手适用。

2、开胯"→P+G"、右端脚"→→K"、站立P、修罗霸王靠华山"↘K+G、→P、←→→P+K"。

条件：对手在防御状态、对鹰岚不合用。

3、开胯"→P+G"、右端脚"→→K"、站立P、上步冲掌"←→P"、跳山崩捶"←→P+K"(详细见下页)。

(详细见下页)

条件：对手在防御状态、中了上步冲掌后被击倒至场边、对鹰岚不能用。

返技：

招式名称	指令	备注
外门顶肘	←P+K	返上段P
扬炮	←P+K	返上段P
单翼顶	←P+K	返上段K
背步裹肘	↙P+K	返中段K
上步冲靠	↙P+K	返中段K
外门顶肘	↙P+K	返中段P
翻身单打	↓P+K	返下段P
冲天靠	↖P+K	返倒构踢
旋风双撞	↙P+K	返膝撞
双拍手	↓P+K	返下段K

结城晶的著名打击技全在这里啦！

人物固有技：

招式名称	指令	攻击段数
入门开打	PP	上、中
上步顶肘	→P	中
跃步顶肘	→→→P	中
猛虎硬爬山	PK	中
环捶腿	→→P	上、上
里门顶肘	↘↘P	中
扬炮	↓(长)←→P	中
白虎双掌机	←→P+K	中
铁山靠	←→→P+K	中
上步冲掌	←→P	上
马步冲靠	↓(长)→P+K	中
跳山崩捶	←→P+K	中
贴山靠	←→P+K+E	中
击步翻胯	↓P+G	中
开胯	→P+G	上
搜下崩捶	↘P+K	下
侧中腿	↘K+E	中
侧腿	↘K	中
右端脚	→→K	中
连环腿	→→KK	中、中
独步顶膝	K+G、放开G键	中
易前腿	↓(长)K	下
修罗霸王靠华山	↘K+G、→P、←→→P+K	中、中、中
崩击云身双虎掌	P+K+G、←↘P+K、↓→P或←P	中、投技COMBO

DOWN攻击：

招式名称	指令
枪下炮	↘P
击崩捶	↓P

投技：

招式名称	指令
倒身搜腿	P+G
弓步顶肘	在对手身旁P+G
大缠崩捶	←→P+G
顺身翻胯	→←P+G
顺步翻胯	←↓P+G
心意把	↙→P+G
鹞子穿林	←↘P+G
狮子抱月	↘P+G(或墙壁在自己后面按↘P+G)
进步里胯	↙P+G
大浙江	在对手背后P+G





美丽的中国女孩——

招术华丽，且十分的迅速，常常会令对手眼花缭乱，是令人头痛的对手。

陈佩

国籍：中国
门派：燕青拳
身高/体重：1米66/49公斤
年龄/血型：20岁/O型
兴趣：跳舞

推荐：中级者使用

招式风格：

由于她是陈洛的女儿，所以在招式上她跟陈洛有不少相似的地方。大家都是以拳展开 COMBINATION 攻击、之后再作出变化。不过，陈佩的招式就没有其父亲那么快与狠了。另外，陈佩除了有其父亲没有的招术外，本身 COMBINATION 的变化相当的大，运用"延迟使出 COMBINATION"的特性，可令对手无所适从。所以用陈佩的玩家，要作好进攻步骤，在对手硬直的状态时（如中了招、上段防御或下段防御），继而创造出变化多端之 COMBINATION。

除了 COMBINATION 外，陈佩也有些突进技如燕子双堂"→→P"及燕青虎双破"↓长→P"，由于它们都是中段攻击，故用作中距离突击是十分有用的。

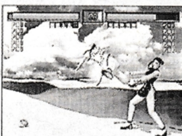
但是陈佩也有其弱点，跟梅小路葵一样，就是体重太轻了!!如果被 COUNTER 攻击、再加上地形效果的话，她的浮空时间会非常的长，也给对手运用空中连续技的机会。



↑唯一可以互返的翻身螺旋蹴。陈佩对陈佩时方能使出。

基本战术：

刚才说过陈佩 COMBINATION 的变化，现在就向大家再讲解讲解。最基本的，就是三下拳后的目押变化。例如说陈佩在对手面前出三下拳，然后就可停下来，再根据对手的反应来继续出招。比方说对手以为你会出倒勾踢而作站立防御的话，就可在三下 P 后作投技，若果在投技范围外，就可出下段回转脚。若对手是蹲下的话就用出招较快的中段技或用下段投。如果想反攻敌人，就用倒勾踢 COUNTER 之。之所以陈佩能够用此种战术，是由于她"COMBINATION 延迟使出"的可变化空间较大，玩家有足够时间因对手的反应而变招。



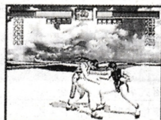
←飞燕烈脚攻击距离远，但被挡了的话，破绽也很大。

如果充分利用的话，那么前三拳也可用目押，根据对手的反应而慢慢出，再转换成投技或打击技。而此招又可以牵制，又是抢攻的招术。

不过话说回来，陈佩的回转系攻击可真是又多、又容易出、又可把对手打倒。不过这些招式用来对付电脑还可以，若用来对付人的话，由于这些招式出招动作太过明显，故很容易会被人挡住。当然，被人挡住了之后，那硬直时间可真是够受的了。

跟陈佩对战时的技巧：





↑只要用蹲下拳，就可止住陈佩拳的 COMBINATION。

对陈佩时可要小心其中距离的突进技，如飞燕烈脚"↗KK"，因为编辑部内很多人都以这招为中距离攻击的主力招术。但虽说此招较快，但是只要反应够快想挡住也不是难事，而且把它挡了后对手还会送你一段硬直时间作"奖励"。如果有人用上文所说的战术来对付你的话，可以跟他玩心理战，如明明是在上段防御的，到对手临出招时却变成下段防御，令他防御不能。不过嘛，这样玩也很危险，所以还是用 COUNTER 截停拳的攻击比较好。

连续技

1、燕青虎双破“↓长→P”、连环转身扫脚“PPP↓K”。

条件：COUNTER HIT。

2、飞燕翻胯“↘P+G”、虎燕煽脚“KK”、翻身扫脚“↘K+G”。

条件：无。

3、苍下连捶掌“↘PP→P”、高蹴腿“K”、燕阵旋风脚“←K+G”。（见下页）

条件：八字步伐位置。

DOWN 攻击：

招式名称	指令
燕蹴高雷击	↓↑P
燕蹴雷击	↑P
雷阴掌打	↘P

投技：

招式名称	指令
转身搜倒	P+G
背身挑掌	在对手身旁 P+G
春燕挂搭	在对手背后 P+G
前蹴后转脚	春燕挂塔后 P+G
空烈天风	↓(长)→P+G
倒身阴掌	→←P+G
旋风燕阵	→←P+G
天地头落	→←P+G
制燕挂塔	↓→P+G
雷震入林	→P+G
飞燕翻跨	↘P+G
燕风轮翔	对手蹲下时 P+G+K

返技：

招式名称	指令	备注
螺旋按掌	←P+K	返上段 K
燕旋摆柳	←P+K	返上段 P
架脚旋转	↙P+K	返上段 K
飞燕摆柳	↙P+K	返肘技
膝转倒海	↙P+K	返膝技
翻身螺旋蹴	当对手使出螺旋按掌的同时按 P+G	返返技

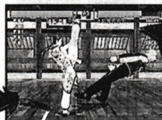
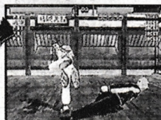
不要小看中国女孩的实力哟！冷静分析每一个小细节来回避攻击！



人物固有技：

招式名称	指令	攻击段数
连掌	PP	上、上
雷击掌	PPP	上、上、上
双拳旋风腿	PPK	上、上、上
连环背转脚	PPP↖K	上、上、上、中
连环高端脚	PPP→K(长)K	上、上、上、上
连环转身脚	PPPK	上、上、上、上
连环转身扫脚	PPP↓K	上、上、上、下
冲拳	P+E	上
里圈捶	↙P	上
穿冲拳	→P	中
上步冲拳	←P	上
连拳腿	PK	上、上
燕青虎双破	↓(长)→P	中
燕子双掌	→→P	中
飞燕弹腿	→→PK	中、上
翻身跳端脚	DASH 中按 K	上
苍下捶	↘P	下
苍下连捶	↘PP	下、上
苍下连环捶	↘PPP	下、上、上
苍下连捶脚	↘PPK	下、上、上
苍下连捶脚	↘PP→P	下、上、中
连拳旋风牙	PK+G	上、上
连拳燕旋蹴	P↓(长)K+E	上、下
虎燕煽脚	KK	上、中
高蹴腿	K+E	上
高端脚	→→K	上
旋中腿	↘K	中
旋中穿腿	↘K+E	中
旋风牙	K+G	上
燕阵旋风脚	←K+G	上
燕舞连脚	←K+G	中
腿蹬里旋脚	从蹲下状态站立时 K	中
燕蹴背转脚	↗K+G	中
燕蹴背转连脚	↗K+G←K	中中
燕旋蹴	↓(长)K+G	下
翻身扫脚	↙K+G	下
背转脚	↖K	中
旋栽腿	↖K→K	中、中
连下旋腿	↓K	下
连下扫脚	↓KK	下、上
连旋扫脚	↓(长)KK	下、下
飞燕单脚	↗K	中
飞燕列脚	↗KK	中、中
座架旋腿	对后在背后按 K	下





会武功的厨子——

像炒饭一样将对手打到空中，然后施展连续技将对手毙命，这样的厨师甚是可怕呀！

陈洛

国籍：中国

门派：虎燕拳

身高/体重：1米72/77公斤

年龄/血型：55岁/B型

兴趣：作诗

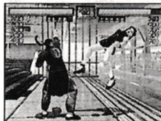
推荐：中级者使用

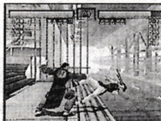
招式风格：

在“VF3”12位角色中，陈洛可说是数一数二的强力角色。而且他又没有结城晶那么难用，所以在街机上陈洛是许多玩家喜欢选用的角色。

也许他本身是一位厨师吧，所以很喜欢把对手打上天，之后就好像不愿意让对手落到地面上，而疯狂施展连技，直至他体力没有了为止。虽然他的AIR COMBO都是以拳系COMBINATION为主，但由于陈洛的拳系COMBINATION前攻的距离较长，所以若将它用于AIR COMBO时，很容易就可把对手打出场外。

除了以拳系COMBINATION为主AIR COMBO外，他的快速中段推掌技及下段回转脚也是一些速度高、攻击力大的招术，好像燕子掌“←→P”（中段）、风凰枪掌“→P←→P”（中、上段）及连旋转身扫脚“↓长KK↓长KK+G”这些都是代表招术。


↑双虎烈把“↘P+K”是一招可把对手打至浮空的招式，不过起招却比较慢。


↑在较窄的场地内，陈洛很容易就可把对手推出场外。

另外，陈洛跟影丸一样，都是有背向技的，如飞燕转身掌“←←P”、背旋连掌“P←P”等。其作用都是用来诱敌，再乘其不备时攻击。不过，陈洛的招式比影丸的更快更狠。

基本战术：

虽然陈洛的拳系COMBINATION十分易出，但由于前几下全是上段攻击，所以有被人COUNTER的危机。除非是AIR COMBO或有必中的把握，所以出之前还是想清楚的好。而且PPP后的三择攻击——倒勾踢“↖K”、上段回转脚“K”及下段回转脚“↓K”，打中对手的机会可就要靠玩家之间的心理战了。若不幸被挡住，对手就会有足够的时间给你来个投技。

另外，陈洛的背转技也是其主要攻击之一。例个例子吧。若我们在对手面前出飞燕转身掌“←←P”，如果真的把对手打中了，就可按多下G+K，变成飞燕旋风脚，或者接拳系COMBINATION。如果对手没被击中，那么陈洛就会背向对手，成为诱敌的状态。之后再乘对手攻过来时，再使出腾空背翔“对手在自己背后时↑K+G”、座架旋腿“对手在自己背后时↓K”或是拳系COMBINATION都可以。又或者我们可以出站立P作牵制，之后再出→P作回转技，待对手一攻，即按→P，变成完整的一招转身双虎掌，还可杀对手一个措手不久呢。

至于陈洛的AIR COMBO方面，大都是以斜上掌“↘长P”及连环虎燕掌“↘（长）P↘P+K”为浮空技。只要它们是COUNTER HIT，再接拳系COMBINATION，这样就不会太难了。

跟陈洛对战时的技巧：

由于陈洛的攻击很快而且还有回转脚，所以是十分难对付的。首先，当他背向你时不要冲动，一旦跑上前去就会中计，我们这时可以慢慢把距离拉远到他的攻击范围外。另外，尽可能用蹲下P来阻止其COMBINATION，避免给他作三段攻击的机会。

连续技

1、斜上掌“↘长P”、连环转身扫脚“PPP↓长K”。

条件：COUNTER HIT、轻至中量级对手适用。

2、烈火虎闪脚“↓↑K”、连掌转身扫脚“↘长PPP↓长K”。

条件：轻至中量级对手合用。

3、旋风牙“K+G”、飞燕转身掌“←←P”、背冲腿“敌人在自己背后K”、DOWN攻击“↘K”。

条件：壁前、轻量级对手合用。

人物固有技:

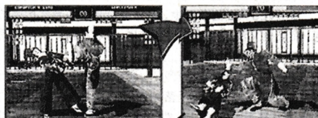
招式名称	指令	攻击段数
连掌	PP	上、上
双拳旋风腿	PPK	上、上、上
雷击腿	PPP	上、上、上
连环背转脚	PPP↖K	上、上、上、中
连环转身脚	PPPK	上、上、上、上
连环转身扫脚	PPP↓(长)K	上、上、上、下
连拳腿	PK	上、上
连拳旋风牙	PK+G	上、上
连拳燕旋蹴	P↓(长)K+G	上、下
斜下掌	↘P	中
连掌	↘PP	中、上
连环掌	↘PPP	中、上、上
连掌背转脚	↘PPP↖K	中、上、上、中
连掌转身脚	↘PPPK	中、上、上、上
连掌转身扫脚	↘PPP↓(长)K	中、上、上、下
连掌旋风腿	↘PPK	中、上、上
斜上掌	↘(长)P	中
连环虎燕掌	↘(长)P↘P+K	中、中
顺步冲掌	↘↘P	中
双虎烈把	↘P+K	中
虎枪掌	←→P	上
燕子掌	←→→P	中
肘击	→P	中
风凰枪掌	→P←→P	中、上
连蹴旋风牙	KK	上、上
旋中腿	↘K	中
穿脚冲掌	↘K→P	中、上
穿脚连环虎掌	↘K→P→P	中、上、上
侧中穿脚	↘K+E	中
旋风牙	K+G	上
腿登里旋脚	蹲下站立的一刹那K	中
燕陈旋风脚	←←K+G	上
虎龙转身脚	←↙↓↘→K+G	上
虎脚背转	↖K	中
空虎脚	↗K+G	中
腾空虎穿脚	↗K	中
地扫脚	→↓K	下
燕旋蹴	↓(长)K+G	下
转身里旋脚	↓KK	下、上
旋栽脚	↓(长)K	下
连环旋栽腿	↓(长)KK↓K	下、下、下
连旋栽腿	↓(长)KK	下、下
连旋转身扫脚	↓(长)KK↓(长)KK+G	下、下、下、下
腾空斜掌	上升中P	中
背拍掌	对手在背后↓P	中
座架旋腿	对手在背后↓K	下
腾空背翔	对手在背后↑K+G	中
飞燕转身掌	←←P	中
飞燕旋风脚	←←PK+G	中、中
背旋连掌	P←P	上、中
转身双虎掌	P←P→P	上、中、中

DOWN 攻击:

招式名称	指令
踏袭击	↘K
虎爪雷蹴	↑P或↓↑(长)P

投技:

招式名称	指令
肩车头落	P+G
转身爪巴掌	在敌人身旁P+G
猛虎背袭	在敌人背后P+G
雷震入林	→P+G
大地倒袭	↘↘P+G(或墙壁在自己后面按←P+G)
转身巴燕掌	→←P+G
柳手桂塔	↓←P+G
柳车旋转	←P+G或墙壁在自己后面按←P+G











充满原始野性的怒吼——

具有原始人的特征并居住于茂密的丛林之中，天生神力的他可以说是杰夫利的最好对手。

沃尔夫

国籍：加拿大

门派：职业摔交

身高/体重：1 米 81/110 公斤

年龄/血型：29 岁/O 型

兴趣：唱歌

推荐：中级者使用

招式风格：

跟杰夫利一样，他也是“VF”的第一作就登场的投技系角色。然而来到“VF3tb”，他增加了 HIT 投(即对手中了某些打击技后，可以接投技，如 COMBO DOUBLE ARM SUPLEX“PP → P ↙ P＋K＋G”)，而且更有杰夫利没有的 CATCH 投，令他的投技实力大大增加，更可以说是 12 人之冠。而且他的——GIANT SWING “←↙↓↘→P＋G”更是游戏中破坏力最大的一招投技。


→沃尔夫的 CATCH 投除了攻击范围大之外，还可作投技 COMBO。

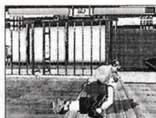
不过沃尔夫亦有他的缺点，就是出招时间太长了。虽然打击技的攻击力非常可怕，但是出招前的动作都非常的明显，所以，若能反应快点的话，是可以挡住他的打击技的。

基本战术：

站立 P 可说是沃尔夫最常用的牵制技，因为这招的速度是最快的，而且有时还可以把对手的攻击 COUNTER。当对手被你的站立 P 击中了后，我们就可以选择 DASH 前再进行投技，或者用 SHORT SHOULDER“←→P＋K”冲过去攻击，这是沃尔夫基本的攻击模式。

除了用站立 P 作牵制技外，LOW SMASH“↓K＋G”也是一招值得多用的招式。虽说这招出招不算太快，但胜在攻击范围远。而且如果这招是 COUNTER HIT，更可接上段技或下段技。

而沃尔夫的 GATCH 投——ARM WHIP“→→P＋G”及 GATCH“→P＋G”也十分有用。因为当使出这些 CATCH 投



↑沃尔夫与杰夫利的 DOWN 投的一个作用，就是把在场边的对手推落。

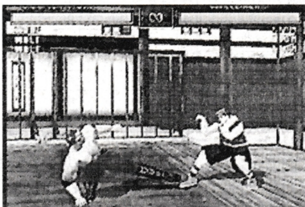
时，沃尔夫会跑去两步的把对手捉住，所以捉拿范围比一般投技大很多。若果把这些招式跟站立 P、COMET HOOK “↙P”这些牵制技混合使用的话，更可增加 CATCH 投的成功率。

而他跟杰夫利都有一招特别的招式，就是把 DOWN 了的对手扶起来，即是 DOUBLE CLAW“对手倒下了后↓P＋G”。而这招 DOWN 投是完全没有功击力的。但是如果对手在版边被打倒的话，这招却可让他跌出场外。

跟沃尔夫对战时的技巧：

跟沃尔夫对战时一定要注意其出招动作，观察到后立即作出相应的防御状态，不然光是他的打击技也够你一受。尤其是强上段攻击(强上段攻击即是一些上段防御不能的招式)及 CATCH 投，一见到他出招就要立即蹲下，否则体力就会有很大的损失。

除此之外，由于沃尔夫是一个投技非常强的角色，所以打近身战很易被他那肘技 COUNTER、再被施以投技。所以还是尽量把两人距离拉至较远，引他出攻击范围较远的招式，再反攻之。不过，小心不要时常出中段 K，因为他懂得防御反击。


←下段脚可以长距离攻击，但要小心对手防住。

连续技

1、SHORT SHOULDER“←→P＋K”、SHORT SHOULDER“←→P＋K”、DOWN 攻击“↓↑长 P”。

条件：无条件，全角色共通。

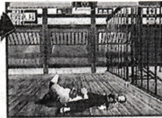
2、KNEE BLAST“→K”、LOW HAMMER“↓长 P”、LOW DROP KICK“→↓K”。

条件：对鹰岚时不适用。

3、SHORT SHOULDER“←→P＋K”、站立 P、SHORT SHOULDER“←→P＋K”、DOWN 攻击“↘P”。

条件：八字之足位置。



人物固有技:

招式名称	指令	攻击段数
JAB STRAIGHT	PP	上、上
1.2UPPER	PPP	上、上、中
SONIC UPPER	↘P	中
VERTICAL UPPER	↘(长)P	中
COMET HOOK	↙P	中
ELBOW BAT	←P	上
LEVEL BACK CHOP	P+K	上
REVERSE SLEDGE HAMMER	↓(长)↘→P	中
BODY FLOW	→P	中
DRAGON FISH FLOW	→PP	中、中
SMASH HOOK	→↘↓↙←P	中
SMASH RALLY ART	→↘↓↙←PP	中、上
TOMAHAWK SMASH	→P+K	上
ARROW KNUCKLE	↓P+K	中
GRIZZLY RALLY ART	↘P+K	下
SHORT SHOULDER	←→P+K	中
SHOULDER ATTACK	←→P	中
AXE RALLY ART	→P+E	上
HAMMER KICK	PK	上、上
SIDE MIDDLE KICK	↘K+E	中
DOUBLE HIGH KICK	KK	上、上
KNEE BLAST	→K	中
LOW DROP	↗K	中
ROLLING BACK	→K+G	上
LOW SMASH	↓K+G	下
FISHING KNEE KICK	→→K+G	上
FRONT ROLL KICK	←→K+G	中
ELBOW SMASH	PP→P	上、上、上
RUNNING SHOULDER ATTACK	前 DASH 时 P+K	中
COMBO ELBOW BACK	PP←P→P	上、上、上、上
COMBO DOUBLE ARM SUPLEX	PP→P↙P+K+G	上、上、上、下段投
TOMAHAWK CHORP	↗P	上
NECK ROLLING THROW	TOMAHAWK CHORP 打中后→P+G	投技

返技:

招式名称	指令	备注
CAPTURE	←P+K	返上段 K
DRAGON SCREW	↙P+K	返中段 K

DOWN 攻击:

招式名称	指令
DOUBLE CLAW	↓P+G
ELBOW DROP	↘P
SOMER SAULT DROP	↑K
ELBOW	↑P

投技:

招式名称	指令
BRAIN BLASTER	P+G
BODY SLAM	↘P+G
WALL BODY SLAM	对手背着墙壁时↘P+G
WRIST LOCK THROW	→↘↓↙→P+G
STERNAS SCREW DRIVER	↘↘P+G
GIANT SWING	→↘↓↙→P+G
GIANT SWING	对手蹲下时↙P+K+G
DOUBLE ARM SUPLEX	对手蹲下时↓P+K+G
SIDE SUPLEX	对手蹲下时↘P+K+G
TIGER DRIVER	对手蹲下时↘P+K+G
SLIDING LEG SCISSORS	在对手身旁 P+G
CYCLONE WHIP	在对手身旁←或→P+G
CROSS ARM BREAKER	在对手身旁,而他又蹲下时按 P+K+G
GERMAN SUPLEX	在对手背后 P+G
DRAGON SUPLEX	→P+G
CATCH	CATCH 后↘P+G
PUSH	CATCH 后 P+G
THUNDER FIRE POWER BOMB	CATCH 后←P+G
SLINGSHOT FRONT SUPLEX	CATCH 后↙P+G
FRONT NECK CHANGE	CATCH 后→P+G
CHANGE	CATCH 后→P+G
PUSH	CATCH 后 P+G
GERMAN SUPLEX	CATCH 后←P+G
TIGER SUPLEX	CATCH 后↘P+G
CALF BURANNING	→→P+G
ARM WHIP	↗P+G
FRANKENSTEINER	(在对手背后按↗P+G 亦可)

绝对无敌的摔跤技!





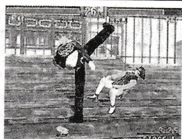


凭借着精湛的操作以及纵深感甚强的三维格斗艺术，尽在"VF"！

编后：

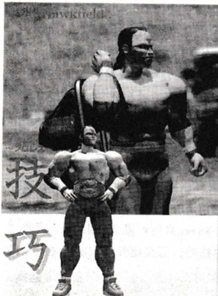
对于"VF3"根本无须多说什么，这部游戏是目前最强的三维格斗，大概只有"VF4"正式推出后，"VF3"才会退出街机的排行榜。

游戏中不仅以实打实的硬技术来表现画面，并且在音乐上也是妙不可言。更令人叹为观止的就是这些在屏幕中活灵活现的虚拟角色们的动作，逼真、流畅，实在是充分的展现出了中华武术的博大精深。游戏中的击打效果之硬派，人物造型之优美，令人深深的陶醉其中。总之，作为三维格斗游戏"VF"已经可以说是达到了当时的最高！



之所以编这篇人物出招及研究，正是为了让大家可以更为快速的领悟到"VF"的魅力，尽快的溶入游戏的神奇世界中。许多玩友在第一次接触"VF"时都会感到无从下手，尤其是人物的出招等等，更是难以找齐。仅凭说明书上的几招又显然是皮毛而已，实际上"VF"远比以上所登的还要深奥，如果真是完全细致分析一番的话，恐怕一本"菜鸟通"也难以融下。而若想完全研究透几乎是很难实现的。大家不妨按照以上攻略中所指点的来练习，虽不"权威"，但重在实用。

下期陆续为大家奉上其余角色的攻略。







钢铁前线 ~强化版~



大家好！这一次的大作《钢铁前线～强化版～》对有些玩家来说是有点难度存在，玩过前作的玩家或许并不陌生，不过这次加入了新的车种、新的地图，使用不同的车种的话乐趣又不同了！虽然新地图不多，但是多玩几次一定能体会出这款游戏的精华。这次除了地图说明外还会说明一下游戏系统。希望能让新玩家们尽快上手、老玩家们温习一下。那么，让咱们开始吧！

PS 厂商:ENTERBRAIN 类型:SLG 发售日:2001.2.8

文/白毛风
责编/WP

战车分类:

战车分成炮塔回转型和固定型两种，炮塔回转型可以作炮塔360度回转（T69E3除外），而固定炮型战车炮只可以做炮身30～45左右的瞄准（如三号突击炮），但是用高度相比的话固定炮型战车较低，被弹面积较小；炮塔回转型战车高度较高，虽然在射击上很方便，不过容易被发现，玩家们可以按照自己的需要选择合适的战车。（本人喜欢用攻守具佳的猎虎式、猎豹式；火力强大的象式和E－79及虎式2型；当然还有有传奇色彩的T34。）

战车操作:

最初的设定是战车在行走时要玩家自行换挡，可以在设定画面中自行更改，这里建议初学者不要更改，因为在故事模式中的设定较苛刻，简单的操作会不习惯。前进时按住L2和R2钮即可，前进档分为四档，前进时的速度可由现在为哪一档得知（画面下方的GEAR数字）；倒退时按L1和R1，倒退档为□钮，用到的机会不多，几乎所有的战车倒退只有一档而已（除了Aureolé/75这种高速奇袭用战车以外）。

进攻时会看到目标上方有一个红色倒三角型，若是在战车炮可射击的地方则显示出距离，虽然可以射击但要注意战车的最大射程，以E－79为例，E－79型战车的战车炮最大射程可以超过2500米（虎式2型、CY－122c等等拥有125mm或以上大口径战车炮的战车也行），只要能够抓住敌人的动向的话几乎可说是一击必杀，但是对一些重战车的话就尽量将距离拉近至1500米左右最能发挥大口径炮的威力；而像T69E3这一类高速战车（或像T－34、四号战车等较旧型（?）的战车）的战车炮由于口径较小，相对地有效射程较近（最远约1200米左右），基本上以高机动奇袭作战较佳。



战车射击:

在确定目标后按住○钮直到画面变换为止，千万不要连打○钮以免误发，由于炮弹装填的速度因战车种类不同而有所差别（口径越大速度越慢），在瞄准镜画面时可以按三角钮和方块调整准星（日本的一式、三式和四式中战车除外），准星的瞄准方式因战车国别有所不同，德国为一个三角型，三角型顶端为瞄准点；苏联则是最标准的十字型，美国和日本也是，只是准星造型稍有不同。

有些战车最高速不是很快（如苏军的反NC－152），玩家可以利用这一点练习移动中射击，本人善于使用的必杀绝技——视距外射击（只看地图射击），不过那是经过多次练习所得来的经验。在此教一下各位玩家一些技巧：当敌军战车出现在地图上时，将战车炮对准敌军方向），和地图对照之后以直觉先发炮，再修正距离直到敌军歼灭为止。此外也可以瞄准敌军的开炮火光处发炮（WP的经验），在射击前要先确认敌军是战车还是反战车炮（德军有时会使用88mm高射炮做水平射击）。虽然这些都是需经过练习的技巧，但在此教给玩家们之后必能提高水平，创下新的纪录。

战斗时的其它指令：

战斗开始后按开始钮会出现战略地图，可以对僚车下命令，进行前进(分四种速度)、攻击、防御的动作，长车(玩家)也可以做下全体命令(フォーメーツョソ)、呼叫炮兵支援(会显示剩余回数)、显示地图(マップ表示)、搜索敌人(索敌显示)、重玩(リトフイ)、回选项画面(メニューへもどる)等等动作，全体命令(フォーメーショソ)有七种战车前进队形和一个原地待命(HALT)指令，视情况下命令才是致胜之道。而呼叫炮兵支援是用在如任务中的地点220这一类据点攻防战之中，目的是要破坏敌军的碉堡，由于据点攻防战通常都会有掩护步兵的条件存在，要注意炮击时不要将我方步兵涵盖在炮击范围之内，一旦我方步兵全部阵亡时将强制任务失败。还有一点！炮击对战车无效，只能给予如履带损坏的小损伤。显示地图时会在画面中央出现一个小型的战场地图，上面会出现一些光点，蓝色为玩家部队、绿色为玩家友军、红色则为敌军，进行战斗时要随时注意一下敌人是否有增援以免腹背受敌，也可确认战场状况。通常在一般任务中我方会伴随着步兵出击(敌方也会)，步兵会帮忙搜索敌方战车，但是他们常常只有“发现某某型战车”这样的讯息，这时搜索就派上用场了，在搜索之后通常就能确认敌军的位置，不过步兵会一直移动，帮玩家持续搜索，可以说也是很重要的帮手。

美军攻略

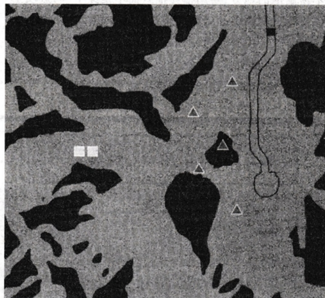
□……玩家部队和友军部队　■▲……敌军

TRANING——1

敌军对象：德军
初期设定：玩家——M 4 A 1 ×2
电脑——四号战车 H 型×2
三号突击炮 G 型×3

战略：

这是练习用的地图，只需要一直向前进攻，注意刚开始时的三号突击炮 G 型，会躲在较低的地方向玩家发炮，击破敌军四辆战车的时候，如果剩下的最后一辆是四号战车 H 型的话会冲出来攻击玩家，注意一下即可。

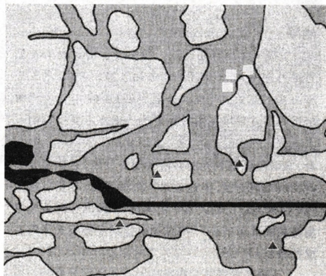


TRANING——2

敌军对象：德军
初期设定：玩家——M 4 A 1× 3
电脑——豹式战车 A 型×2
Hetzer ×2

战略：

这也是练习用的地图，在此最好用包抄战术，指挥マーリン 3 由右方包抄，由于 M4A1 的有效射程不到 1300 米，因此要善用 M4A1 的机动性，如果能射击战车最脆弱的后方装甲的话较容易获胜。



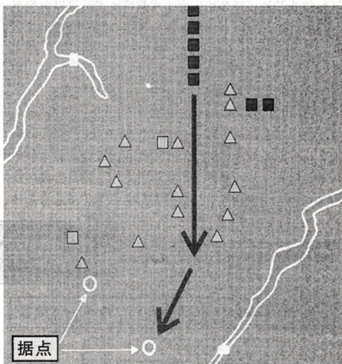
1944/7/9 サン・ジヤン・デイ

敌军对象:德军
初期设定:玩家——M4A1(76)×3
M4×5
我方支援——M4×2(玩家指挥)
电脑——四号战车H型
三号突击炮G型

战略:

任务目的为支援步兵连占领敌人据点，我方数量和德军差不多，但是战车炮威力是明显不足，最好指挥一至二辆战车由地图左上方迂回至德军背面夹击，注意75mm反战车炮的攻击，通常会隐藏于草丛之中或不易瞄准的地方，要用榴弹摧毁而不是穿甲弹，进攻至据点附近时路旁的房屋会用机枪向步兵攻击，也会有一些零星的掷弹兵出没，移动时要注意树丛房屋中的机枪阵地，用榴弹射击摧毁即可，要注意我方步兵进攻的情况，全部阵亡的话任务就失败了。

■……玩家部队和友军部队　□△……敌军



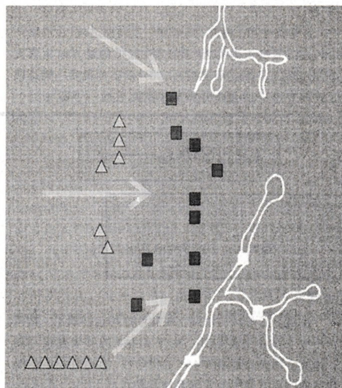
1944/7/11 ル・デゼール

敌军对象:德军
初期设定:玩家——M4×1
M4×7
电脑——四号战车H型
豹式战车A型

战略:

这是一个据点防御战，德军会以豹式战车A型为主力进攻，若不善用战术的话会陷入苦战，豹式战车A型的有效射程在我方之上(约1800米)，若无法阻挡的话就采用一击脱离战法，千万不要待在同一个地方，豹式战车A型一出现就是二辆或以上的数量，被看见开炮火光的话便会遭受反击，这次己方会有反战车炮支援，不过效果不是很明显，尽量巩固防线，用火力制压豹式战车的前进(M4的弹药装填速度比豹式战车稍快)，要撑到航空兵支援到来才算完成任务。

■……玩家部队和友军部队　□△……敌军



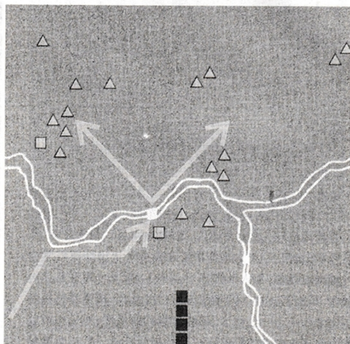
1944/8/15 アルジャンタン

敌军对象：德军
初期设定：玩家——M4A1(76)×1
M4×3
电脑——四号战车/L48
三号突击炮 G 型

战略：

追击战，目标为德军撤退中的输送部队，在此地图中的敌方主力为三号突击炮 G 型，会伴随着输送车辆前进兼担任护卫的工作，我方战车在过了第一次遭遇点的桥梁后最好兵分二路，一队往东走，一队往西走，第一次遭遇的敌军输送部队在过桥之后会往东北方撤退，第二次遭遇点也会有输送部队，不过三号突击炮 G 型数量较多，较不好应付。不要一口气冲太远，否则会变成突击炮小队的炮靶，由于美军的战车装甲相当薄（在游戏中仅比日本强些），再加上敌军分两个梯队分别向两个方向撤退，要想有效追击的话最好先击破三号突击炮再对付输送车。

■……玩家部队和友军部队　□△……敌军



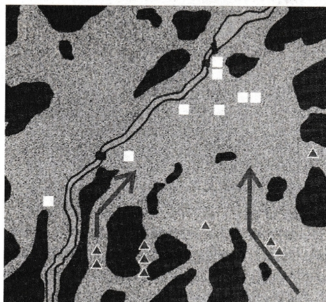
1944/12/17 マルメディ

敌军对象：德军
初期设定：玩家——M4A1(76)×2
M4×3
电脑——三号突击炮 G 型
豹式战车/M10(伪装)

战略：

战斗一开始时要快速移动至防御点，说这是一场比机动力的战斗一点也不为过，可以申请 4 次炮兵支援（炮弹不用钱?），基本战法就是防御固守住住铁桥和后方的碉堡，虽然地图上只有显示区区数辆三号突击炮，但是真正开打时就会知道并非如此，豹式战车会伪装成美军的 M10 战车，虽然是伪装，还是可以认破（对方朝我方开炮的话，不过那时就太迟了），德军也会用美军的 M1 反战车炮（伪装的），支援三号突击炮攻击，玩家很容易混淆不清，就连步兵也伪装成美国陆军的步兵，真正的友军只有一开始散布在地图上的四门 M1 反战车炮。在此建议玩家，德军步兵用炮兵解决（数量不少），专心对付战车即可，集中火力射击，最好兵分二路，一路对付右翼德军，玩家和另一辆战车专心防御铁桥，注意我军步兵的状况，呼叫炮击时不要涵盖在我方防御线之中，击退德军主力之后快速回防巩固碉堡（出发时的城镇）就比较容易获胜，不过一开始时一定要快速前进，否则 M1 反战车炮会被消灭造成主要防御战力的损失而导致失败。

□……玩家部队和友军部队　■▲……敌军



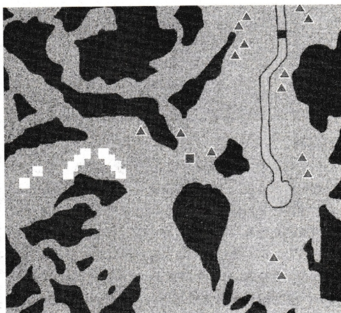
1994/12/18 ボトー

敌军对象:德军
初期设定:玩家——M4×1
M4×7
支援——M4×2(玩家指挥)
电脑——三号突击炮G型
四号战车/70(W)

战略:

和地图一相同的战场，不同的是敌军数量和我方的作战方针。出发地点和交战地点相差不会很远,也就是说，一开始前进时就会在德军三号突击炮的主炮射程之内,建议先解决**75mm**反战车炮,虽然只有一门却隐蔽得很好，加上射速快、破坏力高可说是相当棘手，另有三辆三号突击炮掩护形成的交叉火网能有效阻挡玩家的进攻,烦人的掷弹兵也不少,玩家可以先自己进攻,再指挥支援的两辆战车对付掷弹兵,掷弹兵的数量比マルメディ还要多,要注意榴弹的弹数,用完的话就回到进攻起点的补给点去进行弹药补给，不过只能补给一次,千万不要在弹药消耗没多少时就进行补给,以免发生弹尽粮绝的窘境，到最后只能开坦克去轧掷弹兵(玩家们可以试试看,会看到人跑得比战车还快的怪现象喔!)

□……玩家部队和友军部队　■▲……敌军



1994/12/21 サン・ヴィト

敌军对象:德军
初期设定:玩家——M4A1(76)×1
M4A1(76)×2
M4×7
支援——M4×2(玩家指挥)
电脑——三号突击炮G型
四号战车H型
豹式战车G型

战略:

一开始德军会以三号突击炮三辆、四号战车两辆掩护掷弹兵师团从地图东南方进攻,先击破三号突击炮和四号战车后快速回防,德军主力会从地图东北方以豹式战车和其他战车的混合编队向サン・ヴィト进攻,德军主力出现后会有两辆**M4**战车前来支援,必须巩固西北方的防卫线以防德军战车绕到我军后方进行突击,由于这个地图的防卫线相当长,有效掩护步兵及碉堡是当务之急,先消灭一定数量的掷弹兵之后就可以交给步兵去料理了。玩过前几个地图的玩家应该相当了解**M4A1**战车的有效射程了吧！由于这次的地形为雪地又下着雪非常容易就会被德军发现(德军也是)，利用森林掩蔽战车行踪从德军战车的射击死角攻击(三号突击炮只有向左右各约**30**度的射击角度)，这个地图中德军进攻的路线较广,没办法使用包抄战术(移动速度慢),玩家们只能用精准射击集中火力来牵制击破德军的战车。

□……玩家部队和友军部队　■▲……敌军



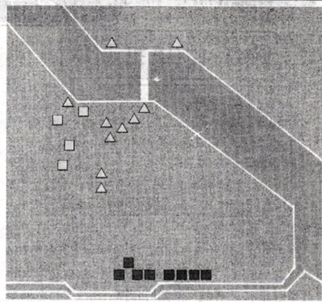
1944/12/21 ルーデンドルフ铁桥

敌军对象：德军
初期设定：玩家——M4A1(76)×1
M4A1(76)×7
电脑——四号战车/70(W)
猎虎式驱逐战车
潘兹儿驱逐战车

战略：

战斗地点在莱因河畔，目的是和德军抢夺铁桥，如果没猜错的话玩家扮演的应该是巴顿将军的第三装甲军团，这个地图中德军的防御主干为 **88mm** 反战车炮与潘兹儿驱逐战车，主要火力以 **88mm** 反战车炮为主，对步兵压制重机枪为辅，注意反战车炮的射程（超过 **1800** 米），以 **M4A1** 战车的装甲来说的话，要打穿我方战车的装甲是轻而易举的，在莱因河对岸会有一辆猎虎式驱逐战车做火力支援，相当棘手，只要一发炮弹就能轻易的击破我方的战车（不管命中何处，猎虎式驱逐战车口径为 **155mm**，当时有陆上战舰之称），活用 **M4A1** 的机动力绕到铁桥另一端突击是唯一的方法，但是在铁桥另一端有德军的碉堡及一辆潘兹儿驱逐战车帮猎虎式驱逐战车作掩护，藏匿的地方相当隐密，我方无法在铁桥上对潘兹儿驱逐战车射击，一定要通过铁桥后才能将之击破。在这个地图中虽然敌军数量不多，但都是由拥有强大火力的战车担任防御主力，要花点心思观察才能获胜。

■……玩家部队和友军部队　□△……敌军

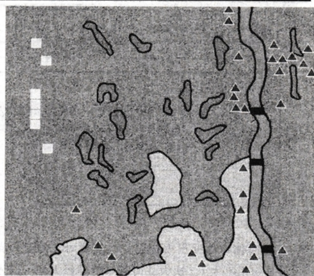


日军攻略

1945/11/4 串良

敌军对象：美军
初期设定：玩家——三式中战车×1
三式中战车×5
四式中战车×1
电脑——M4A1(76)
M4
T26E3

□……玩家部队和友军部队
■▲……敌军



战略：

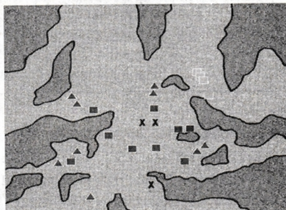
日本军唯一的一个地图，叙述在串良川畔日本陆军对美国陆军的殊死战，玩家所使用的三式中战车与四式中战车，不论在火力、装甲、战车炮有效射程及机动力均输给美军的 M4A1 战车，更别提美军支援的重战车 T26E3，玩家要熟练日本战车瞄准镜的瞄准方式（无法调整准星），射程约在 800 米左右比四号战车还差（四号战车约 1100 米）。玩家如果要用集中火力的战术的话在此行不通，因为美军的 M4 战车除了会从串良川的铁桥（最北端那一座）进攻之外还会直接从地图南端及串良川西侧（地图北侧）支援向玩家进攻，要注意战场地形，这个地图的地形落差相当大，稍一不小心便会陷入进退两难的困境，战车队形最好要散开，互相掩护形成交叉火网，在美军未发现我方之前先给予火力牵制进而击破。美军在第一波进攻的战车小队被击破之后会先以炮兵用榴弹炮进行地毯式火力支援（美军在二次大战时惯用的战法之一，德军也常用，为欧洲东部战线陆军师团主要支援火力），第二波攻击以 T26E3 重战车率领 M4 战车小队由地图东方朝我方阵地进行突袭，地图南方也会以三辆 M4 战车进攻，建议在击破第一波攻击之后调动二至三辆甚至整个小队的战车先与南方的 M4 战车小队接战，击破后分成两队包夹其他战车，地图上有许多的稻田，在其中发炮之后想要再移动的话就相当困难。

苏军攻略

1941/12/18 打击军

敌军对象:德军
初期设定:玩家——T-34(1941)×1
T-34(1941)×2
T-35×1
电脑——四号战车J型/L42
三号突击炮E型

□……玩家部队和友军部队　■▲……敌军



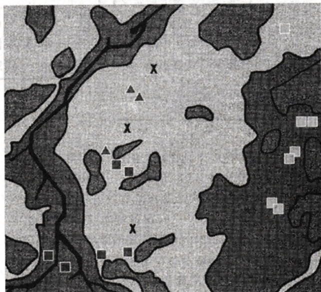
战略:

作战目的为掩护狙击师团攻占地图最下方的铁路,虽然在这个地图中所配置的德军数量不多,但是烦人的反战车炮却不少,作战一开始时指挥一辆战车由右下方绕至德军的机枪碉堡后方进攻、一辆战车配合红星(赤い星)由正面进攻玩家则绕到一开始出现的四号战车和三号突击炮后方击破,但是要注意掩护的反战车炮所给予的火力支援,玩家最好能熟悉战车行进中发炮的技巧,在这个地图中用的到。进攻时注意狙击师团的情况,因为这个任务是掩护而不是歼灭,如能歼灭的话最好,减少敌方的数量能让狙击师团进攻较顺利,机枪碉堡在房屋之中,使用榴弹将之摧毁的话,可避免步行兵被机枪扫射进而被歼灭的危险,德军的反战车炮会躲在草丛之中且会等玩家前进至某一点时才会发炮,常常发现时为时以晚,而支援的四号战车会从玩家后方出现。建议先摧毁机枪碉堡,这样一来德军除了战车以外便无法向狙击师团攻击。零星出现的掷弹兵也要注意。

1942/8/27 ガイトロヴォ

敌军对象:德军
初期设定:玩家——T-34(1941)×1
T-34(1941)×4
KB-1×2
电脑——四号战车J型/L42
三号突击炮E型

□……玩家部队和友军部队　■▲……敌军



战略:

苏军对德军的据点攻防战,可申请两次的炮兵支援,但是作用不大(二次大战时德军的碉堡为地下嵌入式且有两层甚至三层的防御加强工事)。玩家由上方的碉堡开始进攻较好,和僚车将碉堡摧毁之后绕至位于地图中央位置的碉堡后方突击,其他友军会从正面攻击所以会损伤惨重,同时要注意地图上的88mm反战车炮,会从意想不到的位置开炮,并且能轻易打穿T-34的装甲,射程甚至在T-34之上,玩家会在这个地图中知道什么是枪林弹雨(炮弹满天飞)。要摧毁碉堡的话尽量集中火力,因为碉堡相当坚固,想一发炮弹摧毁的话不太容易,最好将两次的炮兵支援用在固定的地方(建议地图中央的碉堡,数量最多),将所有碉堡摧毁后步兵会前往占领,收到步兵占领据点的讯息后就算任务完成。

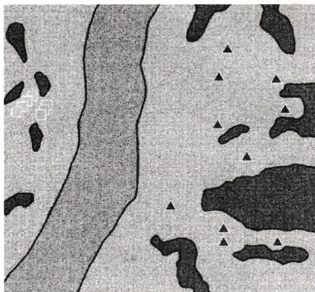
1943/1/12 ネヴァ

敌军对象:德军
初期设定:玩家——T-70×1
T-70×6
T-34(1942)×1
电脑——虎式一型 E
三号战车 J 型

战略:

德军的战车数量不多，令人头痛的是碉堡的数量，这个地图中不能呼叫炮兵支援是最大的问题，靠 **8** 辆坦克要攻下这个地图有点困难，难的不是数量，而是敌我火力相差过大，再加上德军的碉堡及反战车炮占尽了地利，我方只能由下方往上进攻（居高临下是最能发挥火力的方式），再加上要掩护步兵及波罗的海舰队的水兵真的很难，**T-70** 的最快速度及装甲在此显得不足，本人采取的是突入战术，一口气冲入德军阵地分散德军火力，迂回前进之后各个击破，这是 **WP** 所用的方式，当然玩家们也可以试试其他方法，从地图北方防守兵力最薄弱的地方进攻较妥当，由北往南攻击，和其他的僚车合力将碉堡摧毁之后所要注意的只剩下虎式一型战车，在所距离（约 **600** 米）下使用穿甲弹（弹头黑色部分较多的弹体）瞄准炮塔下方射击就能击破虎式一型战车，等到狙击兵或是波罗的海舰队水兵顺利到达地图右下方的德军阵地时便完成任务。

□……玩家部队和友军部队　■▲……敌军



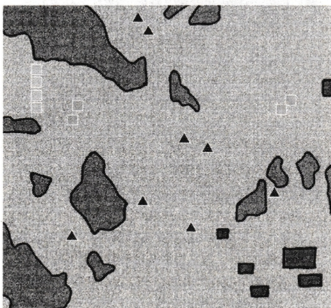
1943/1/18 第五号バショ-ロク

敌军对象:德军
初期设定:玩家——T-34(1942)×1
T-34(1942)×6
KB-1(1942)×1
电脑——虎式一型 E
三号战车 J 型/60
三号战车

战略:

和ネヴァ比起来这个地图较简单,因为可以申请两次的炮兵支援所以并不会特别困难,不过在之前已说明过，德军碉堡较坚固耐得起炮击，火力支援的地点最好选在德军的房屋阵地,可以减少德军的火力。战车数量不多,碉堡却不少,发炮时最好不要停下来,否则会成为德军的炮靶，配合步兵的进攻速度决定我方的前进位置。德军战车都会躲在森林隐密处向我方发炮,队形最好采取小队前进且稍微分散,因为一次发现的碉堡数量通常不只一个,用最大火力在第一时间内将碉堡摧毁是防止我方战力耗损的最好方法。地形的落差要注意,会有一些突起的小坡阻挡视线,也会有一些铁丝网阻挡步兵的进攻，我方主要任务就是替狙击师团打开德军防御线的缺口并掩护其通过，虽然 T-34 速度快但是装甲太薄,对付虎式一型战车时不要独自单挑较保险。

□……玩家部队和友军部队　■▲……敌军



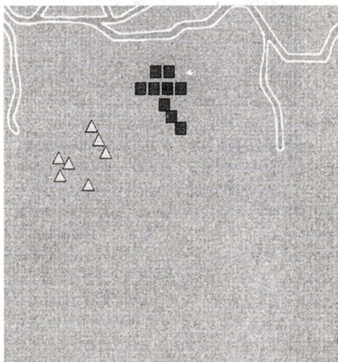
1943/7/12 十月农场

敌军对象:德军
初期设定:玩家——T-34(1942)×1
T-34(1942)×8
KB-1(1942)
电脑——虎式一型 E
三号突击炮 E 型

战略:

用较多数量的战车挑战虎式一型战车的地图,玩家只有一辆战车,和其他战车小队前去攻击德国的掷弹兵师团,我方全部有十辆战车。和虎式一型战车比的是速度,要用 **T-34** 的速度去分散虎式一型的火力先绕到德军防御线的后方击破虎式一型再击破装甲运兵车。玩家们要注意一点,一定要用蛇型迂回的方式来躲过虎式一型的射击,使用穿甲弹在近距离射击才能打穿虎式一型的装甲,德军在战车被击破到一定数量后会有两辆三号突击炮前来支援,再将三号突击炮击破之后便算任务结束。

■……玩家部队和友军部队　□△……敌军



1943/7/23 铁道分歧点

敌军对象:德军敌军对象:德军
初期设定:玩家——T-34(1942)×1
T-34(1942)×8
电脑——虎式一型 E
三号战车 J 型/L60

战略:

和德军争夺铁路控制权的地图,在这个地图中由于步兵已先行进攻,因此战车队要快速支援前线,玩家用的战车还是速度快的 **T-34**,基本战术还是一样,用速度去扰乱德军的防御部署(装甲太薄几乎只能如此),想越过铁路的话要先通过架设铁路的小坡,玩家们要随时查看地图了解战况,若贸然进攻的话很快就会阵亡,进攻前先呼叫炮兵支援将德军的阵地炸过一遍,确认之后再一举进攻,和友军用夹击战术是相当好用的战法(**WP** 常用),建议小心前进并将碉堡一个一个收拾掉最为安全。

■……玩家部队和友军部队　□△……敌军



1944/1/19 クラスノーエセロ

敌军对象:德军
初期设定:玩家——CY-85
CY-85×6
T-34(1942)×6
电脑——豹式战车A型
四号战车H型/L60

战略:

苏军最后一个地图，和德军进行城市巷战，在开始时建议先呼叫炮兵支援炮击建筑物一番,因为可呼叫四次,城镇中的机枪阵地就先交给炮兵去解决吧!CY-85为固定炮型的战车，战车炮的瞄准范围有一定的限制，不过相当适合打城巷战，虽然性能不像T-34战车一样拥有很快的速度，战车炮的有效射程却在T-34之上。在豹式战车赶来支援前要先尽可能的摧毁机枪阵地,在步兵攻进城镇之后马上配置我方战车迎击，先躲在豹式战车无法射击的死角严阵以待,豹式战车进入城镇后绕至豹式战车的后方给予击破,想击破豹式战车的话有效射程应在500~750米之间。

□……玩家部队和友军部队　■▲……敌军



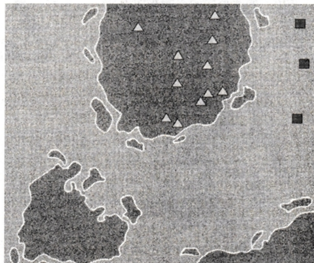
附加地图　TYPE-90 VS T-80

敌军对象:不明
初期设定:玩家——TYPE-90×1
TYPE-90×2
电脑——T-80YA
T-80YA
T-80YA
T-80YA

战略:

玩家扮演的是日本陆上自卫队，使用现役中的90式战车，而敌军方面的主要力量以T80-YA战车为主(该型战车为T-80站车的改进型,实力非凡),用三辆90式战车对抗12辆以上的T-80YA战车,虽然只是模拟战斗，但是敌我双方的战车炮威力却都是非同小可(使用的是现代战车最标准的滑膛炮),被瞄准的话几乎都是只要一炮就送对方上西天,我方开始时最好采取防御策略，位于2号车附近的路口会先冲出三辆T-80YA，解决掉之后敌军会直接从山破上强行穿越攻击我方战车,敌军第三波攻击时会在三号车附近出现，要适时进行互相火力支援，击破约8辆T-80YA战车之后玩家就可以进攻,建议进攻方式为先前进至可以看到敌军的地点。确定敌军战车位置，然后后退，将战车炮对准敌军所在方向以瞄准镜模式前进,看到敌军战车时便发炮，以上是WP建议的方式，玩家也可以直接冲人敌阵享受躲炮弹的快感，击破盆地内所有的T-80YA战车后会出现战斗结束的讯息,其实玩家如果再往地图西边前进的话会遭遇到约7辆的T-80YA战车，要不要击破就看玩家自己的决定罗!

■……玩家部队和友军部队　□△……敌军



永远的战斗

街霸在海报、插画上的历史⑤



《STREET FIGHTER ZERO》

1995.7

《少年街霸》可是街霸系列获得新生，而且还保持住传统特性的过度作品（个人观点哟）。在经过和街霸专家天师讨论过后，一致认为“少年系列”是属于着重易操纵和爽快感的游戏，“少年系列”同正统街霸的关系有点像《格斗之蛇》与《VR战士》，前者注重操纵简易与爽快，后者讲究格斗严谨与合理。正因为如此吧，所以“少年”系列的追随者还真不少。



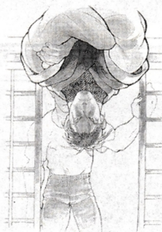
春丽



隆



罗丝



凯



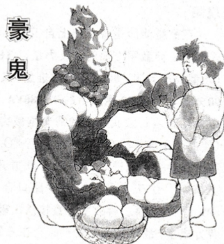
肯



伯迪



阿顿



豪鬼



DragonQuest Ⅳ

——抛开游戏里闪烁幼稚的勇者世界——
——眼前是亦幻亦真的勇敢、爱情和正义——

365眼中的勇者世界

"没有精密的背景介绍，不要详尽的资料分析，只有我嘴上的乱弹，只有我身旁的世界……"

女性主角 米蕾娅



走入女勇者的领地后，因为婀娜多姿的女士陪伴，让那个弱肉强食的世界都有了三分温柔。勇者4里，除了上次已经见过面的友人外，还有这次与大家谋面的猛战士莱安和辣妹二人组，这些个性的角色也是本作的亮点呀。





莱安



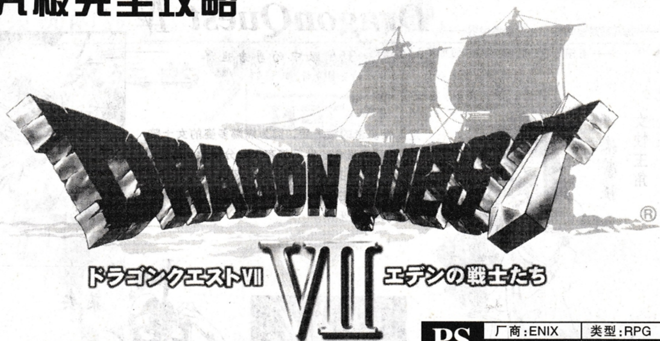




辣妹二人组之活泼姐姐——玛妮娅



究极完全攻略



PS 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2000年8月26日

文:飞鸟/责编:麒麟 SPIKE

(接上期)

回到神秘神殿(なぞの神殿),调查黄色石板之间左下方的石台。完成传送后,进入左边的喀列吉村(クレージュ)(※不是左下角的小屋子)。

与村子最上方的黑衣人谈话,村子里的人想要被别人承认是真魔王,黑衣人却出了一个馊主意,要大家去砍伤神木,因为真魔王一定不会怕神木。

进入左边的村长家与村长谈话,村长却要大家赶快离开村子。因为这个村子变得很奇怪,人心越来越邪恶,村民似乎是受到毒气的影响……在离开之前,村长请大家到村子北边的神木,通知住在那里的少女,请她不要回到村子。

离开村子进入北方的神木,旁边有个小屋,与里面的女孩谈话,女孩子却睡得叫不醒。再回到喀列吉村(クレージュ),刚进入村子就看到那些双眼发红的村民准备去砍神木,一旁的黑衣人则发出冷笑,嘲笑他们的愚蠢行为。向村长报告后,再度回到神木。

村民们正聚集在神木旁,在黑衣人的鼓动下,准备将神木砍倒。小屋中的女孩出面阻止村民,但却被村民打伤。与少女谈话后,再与村民谈话阻止他们的行动。三个村民自以为是大魔王,想对主角等人使用强力魔法,结果却连屁都没放出来,黑衣人于是亲自下手攻击。将黑衣人打败后,假魔王们也一个个夹着尾巴溜了。

调查少女后,将昏迷的少女抬到小屋。过了一会儿,少女醒来之后,马上就问神木是否平安(※选项选:"はい")。

少女告诉主角,这个森林的地下水脉遭到污染,森林因此遭到波及,而她的身体也逐渐虚弱。如果这颗神木消失的话,森林就会消失,她也会死。到目前为止,都是神木净化了部分的污水,才能勉强维持目前的局面。少女说完,就因为体力不支而先行休息了,主角一行人也就在小屋中过了一夜。

第二天,少女起床后,先与少女谈话,然后调查右边的水瓶,得到"精灵水瓶(エルフのみずさし)",再对着神木旁有水滴下的地方使用,可得到"神木朝露(神木の朝つゆ)"。再回到小屋对少女使用"神木朝露"。

少女的身体好一点后,她觉得有点惊讶,因为以前从来没有汇集过这么多的"神木朝露"。她认为这些份量已经足以解开村民的咀咒,问题只是如何让村民老实的喝下去。

回到喀列吉村(クレージュ),村长的意识也已经快要支持不住了。先对村长使用"神木朝露(神木の朝つゆ)",村长果然觉得神清气爽。村长请主角将"神木朝露"倒入水井,因为这是村中唯一的水源。

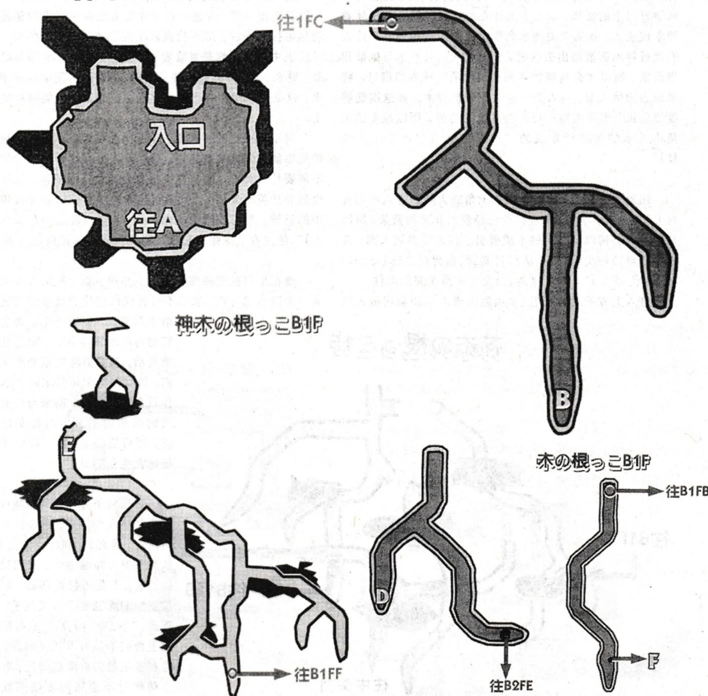
来到水井旁,发现村民都在井边取水饮用,而且越喝性格变得越奇怪,看来村民的确是因为水源被污染而被魔物给控制住了。主角走到水井旁打算使用"神木朝露(神木の朝つゆ)",不料却被黑衣人发现,在下手之前就被一把推开。黑衣人并宣称主角下毒,然后找来了一个商人把能靠近水井的唯一入口堵住。

回去找村长谈话，村长知道村民们受到蛊惑，妨碍主角净化泉水。就在大家不知该怎么办时，村长告诉主角，这附近有地下水脉，只要能找出地下水脉，再使用“神木朝露”，应该是有效的。

回到神木找少女谈话，少女得知主角们要将“神木朝露”倒入水井来净化泉水，认为这是好方法，但得知被村民阻挠，只好找寻地下水脉来下手。于是少女会带着大家到通往“神木之根(神木の根っこ)”的入口，从神木之根有通往地下水脉的路，但是少女要大家先有心理准备，因为通往水脉的路上一定有污染水源的魔王手下。

前进到地图 1F 的“!”记号附近，由上往右跳（※旁边有块树皮被拨掉的部分）就可以到达前往中头目的绳梯，至于右边标有“!!”的地方则是陷阱，一跳下去就得到重来。

接下来顺着单行道走到井底，就会发现魔物们在污染水脉。将井魔神(いどまじん)击败后，对水井使用“神木朝露(神木の朝つゅ)”。净化了地下水脉之后，原本被控制的村民也都回复了正常。而黑衣男子则是被神木的力量气得直跺脚。再往上走出水井，黑衣男子知道是主角一行人妨



碍他的计划，因此打伤身边的村人，并现出原形。接下来就会再度与罪魁祸首——狼魔（ウルフデビル）对战。将他摆平后，村子也恢复了平静的生活。到村长家与村长讲话，村长会留大家过夜。

第二天起床后，村长说住在神木下的女孩有谢礼要给主角们，请主角们务必要再去一次神木。出了村长家与村长家右边不远的农夫谈话，可得到“神秘石版红（ふしぎな石版赤）”。接着再前往神木与少女谈话，少女说要主角们来此是要告诉主角们神木与她的真正身份。其实这颗神木是拥有巨大治愈力量的世界树的幼木，这颗神木长成完全的世界树还需要花费数百年的时间。而少女的任务就是在神木长成世界树之前，协助世界树的成长：她是由森林中所孕育出来的妖精，她在人类住在此地之前就一直陪伴着神木成长了。其实有关神木会作祟的传闻是她为了不让人们接近神木而散播出去的谣言。因此人们对神木与她都相当畏惧，所以才会被魔物拿来利用作消灭神木的借口，将来她会相信人类，与人类一起共同守护神木。而这次能够度过危机，都是主角一行人与村长的功劳，所以她要送主角由神木的树木所作成的“祝福之杖（しゅくふくの杖）”。

回到原来世界，前往世界右上角的大陆。进入喀列吉村（クレージュ）后，发现村子已经变的非常的繁荣，原因是因为世界树以及有名的水质吸引了许多的参观人潮。进入右下角的拍卖场（要排队），可卖到“世界树之露（せかいじゅのしずく）”。再度排队，会发生东西卖完的事件。

进入上方不远的豪宅（※由后方进入），由厨房进入地下室后，可找到“神秘石版红（ふしぎな石版赤）”。

走出村子，进入村子上方的世界树，可在树根附近找到“神秘石版红（ふしぎな石版赤）”。

乘船前往世界地图右下角的小岛，调查左边的水井会出现魔物。击败魔物之后进入水井，可找到“神秘石版黄（ふしぎな石版黄）”。

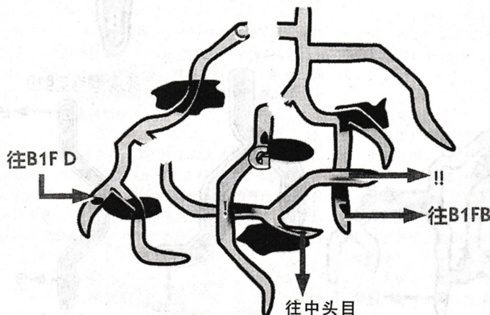
进入宿室左侧的屋子，与女仆谈话，得知尼可拉（ニコラ）去卖酒。到村子右边的酒场，会发现尼克拉与酒客正在谈论有关于神与恶魔，以及被神所封印的英雄之事。尼克拉的论调不被酒客所接受，双方不欢而散。

再回到宿屋左边的屋子去找尼可拉，尼可拉离开后，跟着其走出屋子，并进入村子左上方藏在树林中的秘道。与尼可拉谈话后，尼可拉说就是为了被封印英雄的事，尼可拉说主角们既然是冒险者，那应当会知道被封印英雄的事。原来，在神即将败给魔王之时，将最强的英雄给封印起来，这是神预想在自己败北之后，还能够有人能够对抗魔王。

对于被灭亡的神来说，应该一直在等待着当年所封印的英雄能在未来复活才是。虽然有人说在这种和平的年代不需要什么英雄，但是尼可拉身为神之兵的子孙，说什么也想要让英雄复活。因此尼可拉希望主角们能去寻找传说中的英雄。尼可拉会给主角一个“魔毯（魔法のじゅうたん）”，他说有了这张魔毯就可以到世界上的任何地方去。

就在尼可拉要将魔毯交给主角等人时，他的待女突然从一旁阻止尼可拉，表示不可将代代相传的重要遗产随便给予其他人。但尼可拉认为主角们是勇敢的冒险者，一定能让英雄复活，执意要将魔毯交给主角们。待女却对尼可拉表示再这么作只会重蹈覆辙，换来与以前相同的结果罢了。虽然待女这么说，尼可拉心意已决，决定将希望赌在主角们身上。

走出村子并使用“魔毯（魔法のじゅうたん）”，结果没有任何反应。为此，玛莉相当的生气，认为是尼可拉骗他们。回到尼可拉的家，与尼可拉谈话后，尼可拉主角们魔毯是否能飞起来，选项选：“不（いいえ）”。尼可拉认为主角们不是可以托付的人，于是要求主角们将魔毯归还，并表示他绝对不会用假东西来欺骗



主角一行人，就算是主角们坐上去不会飞起来，但是这张魔毯绝对假不了。

在主角们跟尼可拉出门后，待女马上跟出来叫住主角一行人，要主角不要怪尼可拉，因为以前也有许多人来欺骗尼可拉，以至于尼可拉会以这种态度来对主角。他表示这次尼可拉的情绪相当低落，她如果又偷偷跟到宝物库去一定又会被大骂一顿，所以希望主角们能去看看尼可拉的状况。

再到宝物库找尼可拉，尼可拉对于大家不相信魔毯是真的相当的无奈，再与他谈话，他会表示主角一行人并不是魔毯所选上的人。

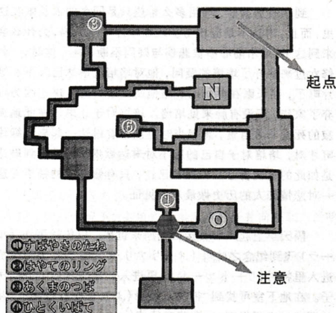
回到神秘神殿（なぞの神殿），调查红色石板之间的中央台座，完成传送后，进入上方不远的里特村（リートルード）。

进入武器防具店下方的房屋后，会发生克里尼（クリーニ）治疗爱咪（エイミ）的事件。在宿屋睡一觉后，在柜台与老板娘谈话时，突然发生爱咪莽撞的从二楼走下楼梯，并从楼梯上跌下来，被主角挡住。不过这时玛莉想起爱咪的昨天才刚刚接受过治疗，才一天就又这么生龙活虎，觉得有点奇怪。

进入武器防具下方的房屋，与克里尼（クリーニ）谈话，他却完全不记得昨天的事了。

走出村子，进入村子左上方的桥，却发现桥的开通典礼是明天才举行，与所有人谈话后，回到里特村（リートルード）的宿屋睡觉。隔天，在宿屋柜台时，却与昨天同样的发生爱咪从二楼摔下来的事件，主角一行人觉的这其中一定有问题。

时峡洞穴 1F(时のはざまの洞く 1F)



离开村子到左上方的桥找卫兵谈话，卫兵说明天才是桥的开通典礼举行日，但是主角们找卫兵说他昨天也这么说，卫兵疑惑的问主角，选项选："是（はい）"之后，卫兵会说主角们说的话与桥的建造者帕罗克（バロック）一样，卫兵要主角去与帕罗克见一面，应该会有所收获才是。

离开桥往东边走，进入蓝色小屋。与住在此地的帕罗克（バロック）谈话，原本帕罗克不理会主角们，但是听到主角们问起有关时间的事，马上让帕罗克眼睛一亮，他又问主角们是不是觉得时间一直在反复的进行。帕罗克很惊讶有人与他一样发现时间一直停在同一个地方，他因为觉得每天都没有改变，所以很烦，就离开造桥现场回到这里来。之后帕罗克给了主角们“时钟塔之钥（时计塔のカギ）”，要主角们回去调查一下里特村的时钟塔。（※选项连选3次“是（はい）”之后，就得到时钟塔之钥）。原来里特村的时钟塔是帕罗克所建造的。而且居然有支配时间的能力，现在发生异常，可能是时钟塔故障了，因此他才要主角们去替他检查看看。

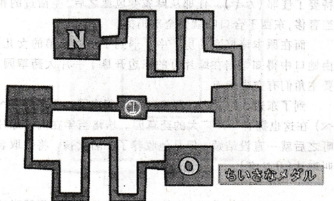
回到里特村（リートルード），进入村子上方的时钟塔（※由后方进入），走到顶楼后，调查地上的装置，将时钟停止。进入武器防具店下方的克里尼（クリーニ）之家，走到地下室后，进入传送点。

在1F下方有个地方可以往下跳，并可进入A传送点。到了4F后，先往上走，由12点钟方向往逆时钟方向前进。在走完一圈回来时，会出现一个传送点。里面则是中头目——时间王（タイムマスター），原来是时间王利用“时之沙漏”与时钟塔来控制这周边地域的时间，让这附近的时间变成一个无限的回圈。

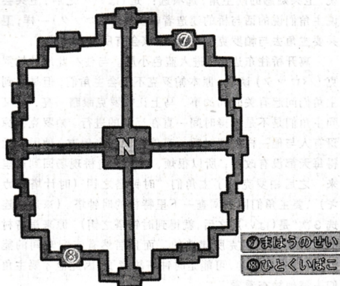
击退时间王后，依照惯例会说他死了时间封印也不会解除，只要时之沙漏还在的话……说到这里，这个笨魔物知道自己说不该说的话，于是抱着遗憾死了。击败时间王可取得“神秘石版黄（ふしぎな石版黄）”。再上前调查沙漏，并加以破坏，可得到“时之砂（时の砂）”。

接着回村子的宿屋睡一觉，隔天起来，冒失的爱咪从二楼上滚下来的一幕即将重演……不过这次爱咪煞车煞

时峡洞穴 2F(时のはざまの洞く 2F)



时峡洞穴 3F(时のはざまの洞く 3F)



住了，没有从楼梯上滚下来。出了宿屋之后发现，村子中的人都不见了，离开村子前往桥，发现桥的开通仪式已经准备好了。与围观的民众谈话，直到可以挤到前排。

仪式开始后，走到桥的左边，与一个挡路的老人谈话，老人离开后，听到帕罗克(バロック)及克里尼谈话。从二人的谈话中得知，原来帕罗克就是爱咪的亲生父亲，但是帕罗克却害怕和爱咪相认。之后村民们为桥的开通举办了盛大的宴会，主角一行人也受村民的邀请参加宴会，但是在宴会中，却不见帕罗克及克里尼的踪影。

通过了桥之后，主角们来到了熟系的绿片町，到了药草园后发现伊旺(イワン)与他的儿子艾培(エペ)在争吵，原来是伊旺对工作相当不用心，做儿子的艾培看不下去，要父亲有点责任心，母亲(琳达)就是因为看不惯伊旺的懒散，才生气离开家的。而伯路克的家产也是因为这样才会被卡萨特(カサドール)所吞并。对儿子的忠告伊旺完全听不入耳，依然浑浑噩噩。

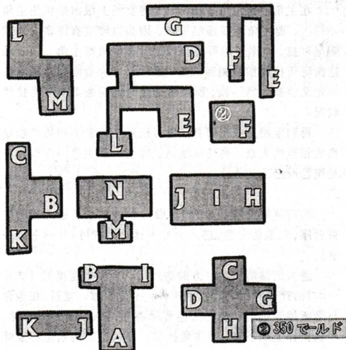
而到了原本伯路克(ボルック)家，听到侍女间的谈话，原来之后伯路克家产被伊旺给败光了，新的主人卡萨特娶了佳耶(カヤ)。佳耶从麻雀变风凰之后，生活过的相当奢侈，东西不合口味就要全部扔掉。

而在原本培培家的房子中，遇到了培培弟弟的女儿，由她口中得知培培在绿片町的东边开垦了一片大药草园，要主角们有空去走走。

到了东边，纪念之叶町已经建立起来了，而培培(ペペ)在这也拥有一片广大的药草园。培培当年在离开绿片町之后就一直没结婚，但是他收养了一名女孩，将他取名叫琳达(リンダ)。

来到北方的修道院，在坟墓右方的墓碑上发现了琳达

时峡洞穴 3F(时のはざまの洞く 3F)



(リンダ)的名字，以及她最后的留言“我将在此直到永远，永远的守护着你的庭园”。原来琳达一离开伊旺之后，最后在此更名为贝西亚(ペシア)修女，并终其一生：而死后就葬在能眺望纪念之叶町的地方，守护着培培的家园。

向修道院的修女询问后才知道，琳达在来到修道院之后，因为懂得药草原理让不少修女倾慕，不过琳达因为身体不好，在半年前与世长辞，修女长想通知他的家人，却不知道该通知谁才好。知道这样情形的主角们马上下山去找培培(ペペ)，将琳达的墓在修道院中的消息通知培培。培培十分惊讶主角们知道琳达的事，并请主角们带他到琳达的墓前去。

到了琳达墓前，培培多么希望只是同名的人长眠在这里，而且，琳达不是应该与伊旺在绿片町生活吗，为什么会来到这里?培培的心中被悲伤与疑问不断冲击。这时，一名修女过来解开了培培的疑问，他对培培说琳达已经不在绿片町了，而长眠在此的的确是他所知的琳达。琳达因为舍弃了家族，而没有脸来见培培。培培对于让琳达在此地孤寂的死去非常自责，想起当时应该带着琳达一起离开绿片町才对，培培对于自己的胆小对琳达歉疚，他没想到琳达是如此的重视自己。但往日已逝，只有修道院的钟声对这一对悲情恋人的历史做最后的见证。

隔天早上起床后直接回到原来世界，以传送魔法(ルーラ)飞到纪念之叶町(メモリアリーフ)，走左上角的桥进入里特村(リートルード)。再进入武器防具店下方的房子。在地下室可找到“神秘石版绿(ふしぎな石版绿)”，此外调查书柜可得到“爱蜜莉亚的信(エミリアの手纸)”。

上楼与坐在门口附近的人谈话，将信给他看了之后，会得到“智慧种子(かしこさのたね)”。

走出村子，进入村子东方的高塔。在 1F 上方有一道门打不开，此时必须将上方 2 座雕像推到地上紫色记号处(※有两处)。在 2F 会看到一个圆形的缺口，往下跳会停在吊灯上。走上吊灯的蓝色开关后，吊灯会直接往上。

取下墙上的红色宝石，得到“龙瞳(龙のひてみ)”：再对右边的龙雕塑使用“龙瞳”，里面有一块石头，将石头推出来，一直推到左上方地板上有紫色图案处，左边的门就会打开。再拿“龙瞳(龙のひてみ)”，放到上方的龙雕塑。

前进到塔顶，调查水池旁的机关，待水消退后，跳入水池内的洞。掉到水池，先往下走，水道中有一个开关，请踩上开关。再走上阶梯，在石碑后也有一个开关，再走到右边，通电的地板后面也有一个开关。3 个开关踩完之后，再踩中间的黄色开关，就可以进入中间的宝物库。到了宝物库，看到帕罗克（バロック）所留下的石碑主角们才了解……最后，帕罗克到了里特镇生活，并且在里特镇继续创作，而在克里尼（クリーニ）的努力下，帕罗克终于和女儿爱咪相认，并在里特镇一同生活，而帕罗克生涯最后的一件作品就是这座塔。但这座塔是在他死后的 20 年才完成的，也就是说，最后替他完成这座塔的是他的女儿爱咪。

宝物库里面的“神秘石版绿(ふしぎな石版绿)”与“神秘石版黄(ふしぎな石版黄)”一定要记得拿。

回到神秘神殿(なぞの神殿)，由青色石版之间左下角石台回到过去的达玛神殿(ダーマ神殿)。再进入达玛神殿下方的城镇，上方的房屋里有两个宝箱，可拿到一个“神秘石版黄(ふしぎな石版黄)”。

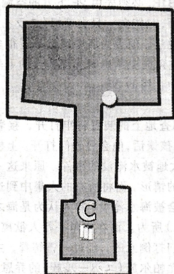
再回到神秘神殿，调查黄色石版之间右下角台座。完成传送后，进入下方的亚宝村(アボン)。与村民谈话后(※右上角的士兵最少要谈话一次)，进入左上角的村长之家，并且在那里过夜。

起床之后，发现村子里面的人都不见了，虽然觉得有异状，但也没有线索可查，不过原本挡路的士兵也不见了。进入地道，并循着地道走到山岳下方，来到下方的铃铃村(スズの村)(※不是途中的小庙)。

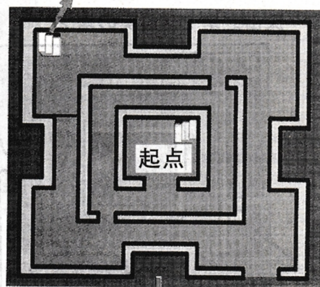
与村子一位红头巾的人谈话，得知乐师现在住在宿屋。与宿屋老板谈话，并在宿屋过夜。

隔天早上醒来后，发现村子中的人也都不见了，在找不到线索的情况下，主角们只得离开村子并向东北方的哈美利亚镇(ハーメリア)前进。在接近哈美利亚镇中央的喷水池后，会发生老乐师演奏事件。接着前往宿屋睡觉，半夜时主角会醒来，发现村中的人似乎是听到乐师的音乐之后像是梦游般的进入位于喷水池附近的传送点。之后请跳进

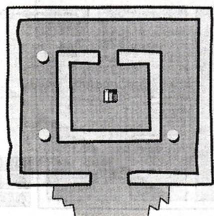
深山之塔B1F(山奥の塔B1F)



深山之塔1F(山奥の塔1F)



深山之塔5F(山奥の塔5F)



喷水池前的传送点。

想进入 B1F,必须先由 2F 下方的空洞往下跳,但 B1F 里并没有东西,只能向一只史莱姆(スライム)问情报。根据史莱姆的说法，他因为塔中突然来了很多人，所以才躲到这里来，主角向史莱姆问起那些人的下落，史莱姆说那些人现在集中在塔的 3F。

在 3F 调查地上的装置将牢打开，接着与地图上标示“!”记号的小孩谈话,他会将铁门打开。上楼与老乐师谈话后，会发生大地被水淹没的事件。原来这一切是老乐师预知会有这样的情形，而将所有的人集中到这座塔上来。但为什么大地会被海水淹没，有人认为是海之魔神・科兰格斯(グラコス)所为。而在主角一行人欲离开时,老乐师突然请求主角们打倒元凶，经过一番解释，主角们得知老乐师原来就是尤帕尔族(ユバール族)的乔恩(ザヤン),当时他在离开族人后，就在各地流浪，为了弥补过去自己所犯的错,他在各地以自己的力量保护人类。不过现在他老了，没有足够的力量再去对抗魔物，他认为主角们与当时带领他们找到神之祭坛的冒险者们散发着一样的气质（他不知道主角们能穿过时空），所以他认为主角们一定能解救这片土地。离开之前,老乐师会将“神秘石版绿(ふしぎな石版绿)”交给主角。

接下来往下走到 2F,搭木筏离开此地。

由深山塔往西南方前进，会看到海上有个传送点。进去后，突然主角觉得左手上的印记发烫，之后在海上出现了一个传送点,将主角们传送到海底都市。

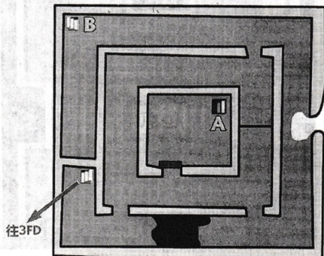
先到处找幽灵听情报，尤其是一个自称是建筑师的幽灵,接着回到入口处调查正中央的石碑,就会出现秘道。

一直前进到一个房间内有水道上方有鱼怪雕像的房间时,调查左边的开关,会有木板浮起,通过后再调查另一个开关，水就会消退。此时可利用雕像附近的梯子在水道内移动,并进入右上方向下的楼梯。

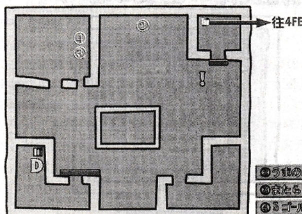
到 B1F 后，必须以罐子击水道对面的开关，木板即会浮起，房间中的其它开关也如法炮制。最后可找到一个可以使水道的水消退的装置，水道的水消退后，即可前往房间左方向下的楼梯。如果有木板挡路，必须再度启动木板的开关。

B2F 比较麻烦，一开始先让水消退，再利用水道移动

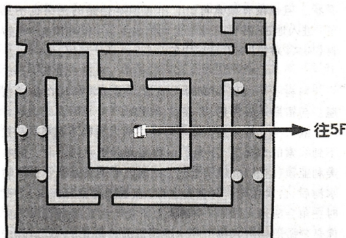
深山之塔 2F(山奥の塔 2F)



深山之塔3F(山奥の塔3F)



深山之塔4F(山奥の塔4F)



并启动开关，让最右侧的木板浮起。再注入水之后，就可进入下方通往 B3F 的楼梯。

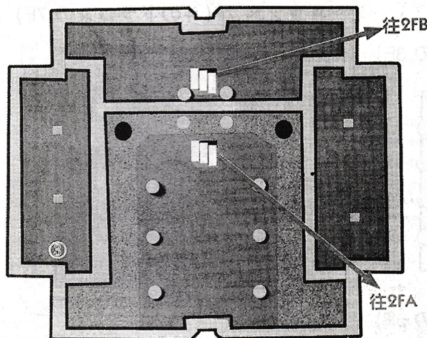
在 B3F 必须与头目・科兰格斯(グラコス)对战。击败科兰格斯之后，他会将出口的路给毁掉，想要将主角们封印在海底都市中。之后与老乐师谈话，他会造出传送点，并回到深山之塔。海水消退后，前往 1F 的传送点，回到哈美利亚镇(ハーメリア)

村子左上角警卫塔的后面有个木筏，坐上木筏走左边向下，里面有个“神秘石版绿(ふしぎな石版绿)”及“人鱼之月(人鱼の月)”，请一定要拿走。

回到原来世界，以传送魔法（ルーラ）飞到弥列赛（メルザ)(※世界右下角的小岛)。进入宿屋左边的房子，与女仆谈话，女仆表示之前因为常有人要欺骗尼可拉（ニコラ)，所以尼可拉的父亲要她瞒着尼可拉将魔毯掉包，为的就是不让尼可拉家传的宝贝被人给骗走，她本来也认为这是好事，但没想到却让尼可拉这么困扰。虽然现在尼可拉嘴上说要放弃寻找说中的英雄，但是只要魔毯在他手边，他心中一定不会完全断念的，所以女仆打算将魔毯交给主角们，但是条件是要让她看过传说中沉在海底都市的人鱼之月。

将“人鱼之月(人鱼の月)”给她看之后，女仆对于能看到传说中的人鱼之月感动万分，认为将魔毯交给主角一行人，尼可拉的父亲应该也会赞同。

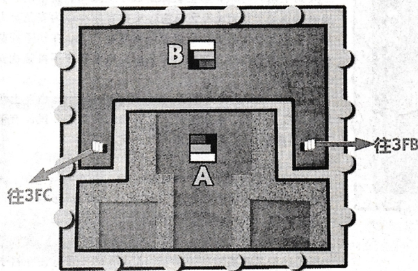
斗龙之塔 1F(斗のドラゴンの 1F)



女仆离开之后，前往教会后面找她，她会对主角说他一时找不到放魔毯地方的入口，要主角也帮忙在教会后面找找。调查教会后方地面，会找到隐藏通道，调查里面的宝箱可得到“魔毯（魔法のじゅうたん)”。

在主角一行人取得魔毯后，尼可拉也在一行人后面出现了，对于尼可拉也来到这个地方，女仆相当吃惊。尼可拉对于主角们手上的魔毯有所怀疑。因为他给主角们的魔毯应该早就被他要回来才行。对于尼可拉的质问，女仆将事实说给了尼可拉知道。而尼可拉知道主角们拥有“人鱼之月”后，也放心的将魔毯交给主角们保管，并请主角们一定要找出被封印的英雄。之后，尼可拉对女仆长久以来这么关心自己，表示非常感谢。

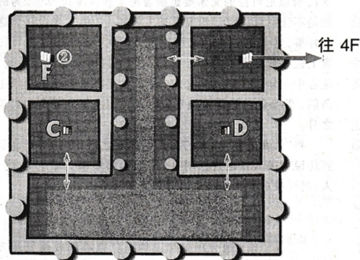
斗龙之塔 2F(斗のドラゴンの 2F)



到世界右侧大陆，进入哈美利亚镇(ハーメリア)之后，走到左上角警卫塔附近会发生有人钓到石版事件。与安芘莫夫(アズモフ)谈话后，他会先行离开，再到村子入口右侧的房子找安芘莫夫谈话，然后答应他驱逐深山之塔魔物的要求。

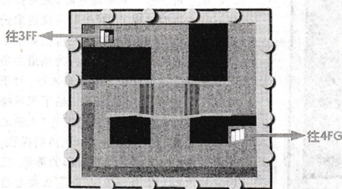
前往右上方的深山之塔(山奥の塔)，1F 上方(※必须由外侧通路沿墙到达)可找到“神秘石版红(ふしぎな石版赤)”。到 2F 跳下下方的缺口，到 B1F 打败史莱姆王(キングスライム)。在 3F 调查右上门边的洞，再调查门，同伴史拉吉（スラつち)就会帮忙开门。在顶楼下方会与巨大变异体(ギガミュタント)对战，获胜后得到“神秘石版红(ふしぎな石版赤)”。

斗龙之塔 3F(斗のドラゴンの 3F)

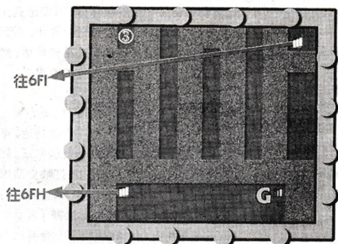


㉚まとるみの剣

斗龙之塔 3F(斗のドラゴンの 3F)

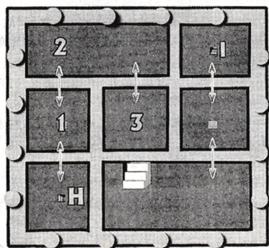


斗龙之塔 5F(斗のドラゴンの 5F)

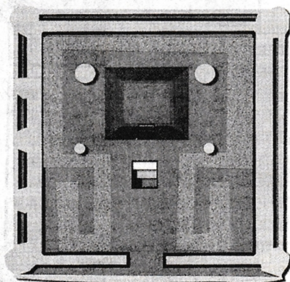


㉛まほうのせいすい

斗龙之塔 6F(斗のドラゴンの 6F)



斗龙之塔 7F(斗のドラゴンの 7F)



回到哈美利亚镇与安芘莫夫(アズモフ)谈话,再前往深山之塔,发现安芘莫夫与助手被史莱姆王追逐,史莱姆王见到主角一行人,马上就分解成小史莱姆,其中的一只史莱姆就是史拉吉(スラつさ),史拉吉原本以为安芘莫夫是来塔里面搞破坏的,所以就吓唬吓唬二人,在知道安芘莫夫是主角们的朋友之后,史莱姆们也就答应不再骚扰安芘莫夫二人。

上 3F 与安芘莫夫谈话。再回到哈美利亚镇。由左上角的警卫塔坐木筏,由水路进入左下角的宝物库。里面有个"神秘石版红(ふしぎな石版赤)"一定要拿。

回到神秘神殿(なぞの神殿),进入红色石版之间,调查右上的台座。完成传送后,向左边入卢名村(ルーメン),一进入村子,就会碰到两只小可雅(ベビーゴイル)。

与村中所有人谈话(※包含左上方井中的人),发现整个村子已经都被魔物所控制了,而魔物的头目就住在村子

中央的豪宅中。再进入村子上方的豪宅，收拾掉正在2F洗澡的包伦卡（ボルンガ），击倒包伦卡之后，包伦卡表示就算是打倒他也没用，只要暗之龙还在的一天，这个村子就永远都会在黑暗封印的笼罩之下。

再调查左上角的柜子，可得到“暗塔之钥（やみの塔のカギ）”。在刚踏出房子的时候，就听到一声低沉的巨吼，村民表示这就是暗之龙的吼声。

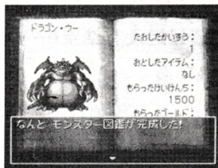
离开卢名村（ルーメン），前往西边的暗龙之塔（暗のドラゴンの塔）。上了2F之后，必须由下方走到外面，才会有新的通路。由2F右侧下楼后，踩上1F标示“!”的机关后，通往上方的门就会开启。

到了5F时，先由右上角的楼梯上6F，按地图上标示1、2、3的顺序踩下机关，往7F的路就会打开。上楼会发现二只小可雅正在安抚暗之龙，因为暗之龙如果暴走，这整个大陆都会被夷为平地。之后，小可雅发现主角也到了。先解决2只小可雅（ベビーゴイル），再与暗龙（やみのドラゴン）对决。它的攻击力非同寻常，小队中一定要有人能做强力回复，否则死人是很平常的事。打倒暗之龙后，黑暗的封印就解除了，周边的地区整个变得明亮了起来。

在卢名村右方有个土堆，里面可以找到“神秘石版黄（ふしぎな石版黄）”，请一定记得要拿。

回到原来世界，进入绿色石版之间，调查右上台座。完成传送后，向右通过桥，再向右向上进入普罗比纳村（プロビナ）。刚进入村子就会被村民质问，原来这个小村镇最近频繁的被一位于南方的大国侵略，所以才会质问主角是不是侵略过他们的国家的人。选项选：“不（いいえ）”，村民就会放主角们进入村中。与村中在火堆旁的老人谈话，老人表示这个村子的教会有一个黄金女神像，因为这个女神像的力量使得魔物们不敢来侵袭这个村子，因为魔物只要靠近女神像，就会被夺走魔力，而且没多久就会死亡，因此，这个村子才能一直平安无事。

顺着通路前往山路。一开始左右两边各有一个山洞，必须走左边才有路上山。来到山顶的教会后，看见长老与神父正在商讨大计，从谈话中得知，原来南方大国侵略这里是因为黄金女神像的关系，不久就发生了敌军来袭的事件，长老的儿子将会被侵略的一切都归诸在女神像上，最后长老的儿子决定要拿黄金女神像去向敌军换取和平。可以行动后，与神官谈话2次。



回到村子中，要出村子时会发现一只狗走进武器店，跟着进入武器



店，店主会询问主角是否也要参加战斗，选项选：“是（はい）”，店主就会给主角一把“白金之剑（プラチナンード）”，千万别忘了拿。

走出普罗比纳村（プロビナ），进入左下方的桥。赖斯亚（ラズエル）带着黄金女神像与侵略军谈判，赖斯亚认为就算黄金女神像有驱逐魔物的效果，但是反而会引起血脉相同的人类互相争夺的话，倒不如毁掉算了，说完，就将女神像给砸毁。原本赖斯亚以为女神像不在了，侵略军没有目标就会撤退，但是侵略军的兵士长却说这样一来他们的工作才正要开始。原来侵略军都是魔物变的！魔物以此为幌子，要灭掉这个村子。之后，魔物就成群的冲往村子中。

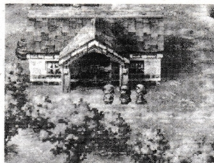
再回到普罗比纳村，并进入山上的教会，与神官谈话。说完，神官会走出教会，神官看见村中发生的状况，突然像是想起什么，在一阵头痛之后，神官终于想起以前他所居住的村子也曾发生魔物入侵的事。跟着神官进入教会后方的地下室，并与赖斯亚（ラズエル）谈话后，神官突然进来将门反锁起来，原来神官不希望赖斯亚与主角们牺牲，而决定将他们藏在这里。神官决定要与魔物决一死战，不让这样的悲剧再发生。

事件告一段落后，回到普罗比纳村，遇到赖斯亚后，调查他留下的小箱子，可得到“女神之书（女神の绘”及“神父之钥（神父のカギ）”，再与站在出口的赖斯亚（ラズエル）谈话。将女神之书给斯赖亚看，斯赖亚想起神父说过庇护人民的女神也要回复的时候，因此神父每天都会将神圣的力量一点一点的积存到教会后方的水池中。斯赖亚想到这里，觉得应该有方法修复女神像才对。

前往普罗比纳村左下角的桥，将桥附近的女神像上半身及下半身捡起。再回到普罗比纳村与刺斯亚谈话，这时斯赖亚恍然大悟，女神之书中受伤的女神指的就是被破坏的女神像。

前往山上教会后方的泉水（※看起来像小洞窟），一进





人就遇到敌人。龙骑兵（りゅうき兵）是打不死的，大约穿过六回合后，赖斯亚会赶快到泉水处。在赖斯亚将女神像投入泉水后，女神像在一阵光芒之后，完整的出现在众人面前。再度与龙骑兵战斗，这次它就不是不死身了。击败龙骑兵之后，它会自爆破坏女神像。与赖斯亚（ラズエル）谈话后，就会发生村人灵魂被解放的事件。

回到原来世界，乘船前往世界中央上方的小岛，进入卢名村（ルーメン）上方的村子。与小屋里的老人谈话可得到一个“魔物之饵（まもののエサ）”，只要让任何角色带着这个，在战斗时怪物加入的机率就会增加。

走进卢名村，发现卢名村已成了废墟。与加波（ガボ）及玛莉（マリベル）两人谈话后，回到神秘神殿（なぞの神殿），调查红色石版之间的右上台座。完成转送后，再进入左边的卢名村。

一进入卢名村，发现城镇长出了许多植物触手。由村子正上方的房子从右边绕到后方，再进入村子左上角的水井。再进入水井中的洞窟，在洞窟深处会找到凡拜姆（ヘルバオム）的正体，击败它后会得到“神秘石版绿（ふしぎな石版绿）”。

回到原来世界，再跑一趟卢名村，结果卢名村还是废墟，再与玛莉谈话后，再回到异世界的卢名村。

到村子正上方的房子与席勃鲁（シーブル）谈话，正准备离开时，会发生村民前来找席勃鲁理论的事件。走出席勃鲁的家之后，与聚在下方的村民谈话，村子会请主角代为处理掉席勃鲁的宠物，选项请选：“不（いいえ）”。

再进入席勃鲁家与席勃鲁谈话，他会请主角帮忙放生宠物，选项选“是（はい）”。到了晚上后，离开村子前往右侧地土堆，并与席勃鲁谈话。

回到村子后，发生地狱虫（ヘルワーム）来袭事件。继续在村中杀虫，大约杀掉6只左右，玛莉会要求主角去找席勃鲁。杀子袭击村子的虫之后，再与席勃鲁（シーブル）谈话。走出房子后，发生席勃鲁庞物赶走虫的事件。

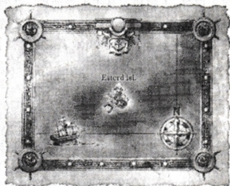
回到原来世界的卢名村，确定卢名村平安无事。如果之前选择帮村子杀之席勃鲁的庞物话，卢名村就确定成为废墟。

进入卢名村左方的暗龙塔（暗のドラゴンの塔），塔里照例有宝箱，而且顶塔的“神秘石版?（ふしぎな石版?）”一定要拿。

前往普罗比纳村（プロビナ），位置在世界地图左侧大陆下方陆块。顺着村了的路进入山洞。在山洞中有个装有“神秘石版黄（ふしぎな石版黄）”的宝箱一定要拿（※3F左侧），在山洞中还有个老人，请与他谈话选项选“是（はい）”带他上教会（※他就是神父）。在教会里的房间可找到“神秘石版绿（ふしぎな石版绿）”。

先以传送魔法飞到奥菲村（オルフィー），往上走会看到一间小屋。再使用“魔托（魔法のじゅうたん）”向北飞到湖对面的房子（※按×钮就会停止使用）。进入右侧的房子后，在2F可找到“魔物之钥（まほうのカギ）”。回到1F由厨房进入地下室，可找到“神秘石版黄（ふしぎな石版黄）”。

前往弥列赛（メレザ），以“魔托”飞到弥列赛右边不远的小神殿。与里面的幽灵谈话，其中有个“神秘石版绿（ふしぎな石版绿）”可拿。



前往葛兰艾斯坦（グランエスダード），到镇上右下方的酒场找贺达拉（ホンダラ）谈话（※2次以上）。

接着前往里特村（リートルード），进入村子左上角的豪宅，与右边房间的管家谈话（※站在桌子前）。

再前往喀列吉村（グレージュ），进入村子右上角的豪宅（※由后方小门进入）。与大门右侧房间的管家谈话。

回到奥菲村（オルフィー），前往北方的村子（※须用魔托，即布鲁吉欧本宅ブルジオ本宅）”飞过湖面。进入右侧豪宅，与2F下方房间的布鲁吉欧（ブルジオ）谈话2次，选项选：“是（はい）”。离开豪宅后，布鲁吉欧会叫住主角，并且与主角等人同行。

勇者们的故事还远远没有结束……

（未完待续）

责编天语



PS、DC	厂商:BANDAI	类型:SLG
	发售日:2000年2月10日(PS)	

机动战士高达·基连的野望



吉翁系谱

本篇特大攻略由"菜鸟通/电软"编辑本部 莱因总帅连夜写就，谨以此献给广大机战迷和亲爱的"菜鸟通"读者。责编天语对总帅此番协力致以最高谢意。

完全胜利攻略第一部
基连的野望——联邦篇

最初没有MS的联邦军，在面对吉翁军的MS时就像风中灯火一般。必须立即发动"V作战"开始研究MS技术。所以即使用最快速度开发MS也会比吉翁晚上至少14天(钢坦克虽然算MS但是能力太差可以忽略不算)。所以最初要用61坦克与轰炸机对抗吉翁疯狂的进攻。表面上看来好象很困难。事实上，联邦篇的难度才是适合初学者的，因为它是典型先苦后甜，RX-78-2高达的性能太强，而且还可以大量生产，只要钱多，攻略将非常EASY!

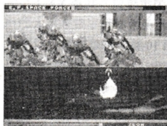
联邦军最初30天内目标

V作战发动→ペキン攻略作战实行→ビンソン计划实行→ルナツ-防御→ハワイ攻略作战实行→RXシリ-ズ回收计划实行→キャリフォルニア攻略作战实行→ニュ-ヤ-ク攻略作战实行

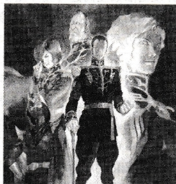
■攻略要点:

V作战发动与ペキン攻略作战实行

开始游戏后第一件事就是发动"V作战"之后就会陆续有MS或MS母舰开发提案。要不惜一切代价尽快开发。因为必须在ガンタンク开发后才可以开发ガンキャノン所以为了高达的尽快出现就必须加速开发。在这期间只能用常规兵器对付吉翁军。其中轰炸机是初期对付MS的理想选择，虽然一对一的战斗，轰炸机是没有胜算的，但是投入大量轰炸机后却能非常有效的消灭ザクII系机体。要注意的是吉翁的ドダイ+ザクII-J可是轰炸机的天敌，



而且重轰炸机テプロッグ没有对空攻击能力要注意保护。对于联邦来讲，要迅速将分散的兵力集中，联邦初期的兵器很弱如果还分散的话，也许高达还没出现联邦就灭亡了。而且初期联邦应当注意防守，必须重点确保的据点是ヨ-ロッパ1、ヨ-ロッパ2、タイセイヨウ、タイヘイヨウ和ルナッ-。其中最危险的就是宇宙中联邦最后的据点ルナッ-。大约在第5天左右吉翁会调动30个部队集结在ルナッ-南北两个宇宙空间。必须用大量新型战机Sフイッシュ来替换不堪一击的トリア-エズ。而王牌机师也要迅速配属到新机体上。如果守备兵力小于30队的话吉翁就会进攻ルナッ-，一旦失守，联邦军会迅速遭到毁灭性的打击。所以初期防守ルナッ-是极其重要的。至于ペキン攻略要从マトラン出兵其中以テプロッグ为主用ミデア输送战车，作为主力，而Sフイッシュ作为护航最为合适。在ペキン攻略中要注意吉翁从ロシア3派来的援军，对付它们的方法就是从ペキン的上方入口进入ロシア3干扰吉翁援军的进入。争取用12队テプロッグ与12队61シキセンシャ配合运输机与战机快速消灭全部吉翁军。推荐用雷比鲁将军搭乘ミデア指挥作战。虽然有风险但是非常有效果(因为现在的联邦军过士气低必须靠指挥官的魅力修正)。目标是在10天内完成上述行动。



ビンソン计划与ハワイ攻略作战实行

当V作战实行后ティアンム中将会提出关于舰队重建的ビンソン计划。要立即实行，这样就可以开发出能搭载MS的マゼランK而性能很差巡洋舰サラミスK没有必要开发。攻下ペキン后参谋本部就会提出对ハワイ攻略作战的提案。要攻击ハワイ必须从ニボン和トリントン出兵，在进攻时要用可以攻击水中部队的ドン·エスカル

ゴ。这种轰炸机只能对海中的部队进行攻击，所以不用生产很多。而且ハワイ也没什么能对联邦军造成威胁的机体，如果有一架ガンタンク和一架ガンキャノン，再配合10队ドン・エスカルゴ外加一些坦克和战斗机相信用不了两天就可以攻下ハワイ。此时在宇宙方面要注意生产战舰与战机，在时机成熟时突袭P－アメリカ，为今后的作战提前做准备，此外オ－ストラリア1与オ－ストラリア2也要尽力将其占领。争取在15天内完成上述目标。

RXシリ－ズ回收计划与キャリフオルニア攻略作战

当ハワイ被占领后就会提出キャリフォルニア攻略作战。而此时MS与母舰也应当开发完毕了，RXシリ－ズ回收计划也会被提出。此项计划实行后会提高技术等级。而



联邦强袭登陆舰ベガサス也可以生产了，如果想轻松攻下キャリフォルニア基地就必须在ハワイ生产一艘，再加上一架高达原型机与数队轰炸机，再灵活运用牵制援军的战术，就可以攻下防守薄弱的キャリフォルニア了。不过此时联邦军会开始出现资金短缺的情况，所以必须运用以资金与资源互换的外交手段。宇宙方面要开始用铁球ボ－ル・P来替换原来的主力战机Sフイッシュ增强防守。

ニュ－ヤ－ク攻略作战

攻下キャリフォルニア后アメリカ大陆的另一个重要基地ニュ－ヤ－ク攻略作战会被提出。这时的联邦军应当开发出陆战型高达与量产型ガンタンク，这些部队都是3机一队的量产机体，可以逐步替换原来的61式坦克。作为地面主力部队，由于价格关系最好应当多生产一些量产型ガンタンク。因为现在吉翁的新型MS－グフ已经出现，对付这种擅长格斗的MS最好的办法就是远距离攻击。而廉价的量产型ガンタンク是不错的选择。当然王牌机师还是要配属在高达上。由于吉翁在ニュ－ヤ－ク处于被夹击状态，此时在配合地球上空的联邦降下部队，相信攻克ニュ－ヤ－ク绝不困难。在此期间会发生白色要塞追击事件，之后ルナッ－防御司令会询问是否让白色要塞自行返回地球，此时选择YES。第二天再选YES派マチルダ进行补给就可以发生ガルマ死亡事件（此后マチルダ还会要求对白色要塞进行两次补给，如果同意就会产生吉翁军兰色巨星与黑色三连星死亡事件。）这对于将来游戏的发展有很



大的影响。而ガルマ死亡事件后V作战就会结束，联邦技术也会上升一级。而联邦量产兵器的主力——ジム就会被开发出来，以后联邦军必须将主力部队进行大革新，等到リクセンGM出现后，联邦军在军事方面就可以与吉翁匹敌了。只是注意ガルマ国葬后吉翁军士气很高，作战时尽量用远程攻击避免被反击，减少损失。在宇宙方面，吉翁军应当已经出现MA所以强化ルナッ－的防御依然很重要，建议生产ベガサス逐步替换マゼランK。此时，解决资金问题的方法是与サイド6进行资源与资金互换。在30天内完成是最理想的。

联邦军中期目标50天内

オデッサ攻略作战→ジャブロ－防御作战→星一号攻略作战→キリマンジャロ攻略作战

■攻略要点：

オデツサ攻略作战与ジャブロ－防御作战

在V作战报告书结束3天后对オデッサ攻略作战被提出，这时可以由ベルファスト基地出动一些战斗机在ヨ－ロッパ2待命当主力在オデッサ周边集结完毕后，由它们先突入。因为オデッサ有50队以上的部队守备，而且防御司令マ・クベ会使用核弹，这样吉翁也同样会损失一半部队而联邦则只损失一架战斗机真是大占便宜！第二天联邦军主力就可以突入一举消灭吉翁军。不过之前如果任命白色要塞进行破坏工作，就会发生核设施被破坏事件，反对联邦不利?！攻下オデッサ后，会发生白色要塞返回ジャブロ－事件，而夏亚也会追踪而至。所以必须在进行オデッサ作战时确保ジャブロ－拥有一定数量的精锐部队！否则一旦失守，联邦就会立即败北！当オデッサ被占领后星一号作战和キリマンジャロ攻略作战也会被提出。由于此时的吉翁主力已经全部替换为ドム。所以联邦也应当以实行GM强化计划，使主力部队已ジムSカスタム、ジム・コマンド与ジムナイパ－为主了。其中ジムナイパ－是可非常强的，虽然造价较高，但是在宇宙战中的表现是绝对会令人满意的。

星一号作战与キリマンジャロ攻略作战

星一号作战的目标是吉翁本土防御前哨ソロモン要塞。由于吉翁军在宇宙方面的力量很强尤其是MAエルメス，如果由ララア驾驶的话，将会给联邦军带来极大的伤害。所兴的是在基础技术达到10级时可以开发ソ－ラ・システム有了它可以消灭吉翁在ソロモン30%的守军。尽管如此也不能大意，因为带有炮击能力与光线防御能力的怪物MA——ビグ・ザム会由ドズル中将所驾驶在ソロモ

ン防守。不过，如果在白色要塞抵达ジャブロ－后将其编成联邦第13独立部队，并要求其参加ソロモン攻略，就会发生ビグ·ザム被アムロ击毁和联邦机师スレッガ－死亡事件。由于有许多事件发生，所以ソロモン攻略并非很困难，相信大家都能顺利的打下这个进攻吉翁本土的桥头堡。占领ソロモン后，白色要塞终于可以使用了。。这时是为最终决战做准备的时候了。首先要不惜血本的生产白色要塞作为母舰，王牌机师都最好配备高达。如果有NT专用机Gアレックス与アムロ的最强组合，相信在宇宙战方面是不成问题的。至于与星一号作战同时进行的キリマンジャロ攻略战，则要费一番功夫，由于吉翁地上部队全部集结在这里，而且会出现グルググ，所以强攻绝对不可取，而声东击西的游击战则是最好的办法，运用得当的话可以比较轻松的获胜。这两个作战要尽量在50天内结束。



联邦军最终目标70天

ア·バォア·ク－攻略作战→拒绝和谈→グラナダ攻略作战→サイド3攻略作战→联邦军完全胜利。

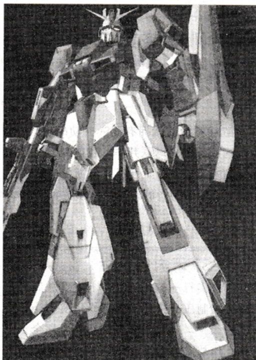
■攻略要点：

ア·バォア·ク－攻略作战

要想在ア·バォア·ク－攻略中取胜就必须切断的グラナダ援军，而宇宙区域8则是必须占领的地方。当拥有60队ジムナイパ－II和ジム·コマンドGS为主力部队再配合6架王牌机师驾驶的高达，和不使用光线兵器的部队(用来对付ビグ·ザム)再配合母舰集结在サイド1。由于进入ア·バォア·ク－后会发生基连使用ソ－ラ·レイ事件。所以要运用オデッサ攻略作战的方法，先派一队铁球进入送死(ソ－ラ·レイ只能用一次)。当联邦部队进人后会发生デキン公王和谈事件，接受后就会使吉翁士气下降。接下来的一天全军就可以突人了。ア·バォア·ク－攻略战与原作相同异常惨烈，吉翁拥有90队左右的兵力，而且基连总帅在中央的巨舰ドロス上指挥，所以战斗异常困难，除了靠实力外没有其他方法取胜！当将ア·バォア·ク－占领后，基连就会要求和谈。如果拒绝就可以进攻グラナダ攻略作战。

グラナダ攻略作战

月面都市グラナダ攻略作战，由于大事已定，没有什么多说的，只要将ア·バォア·ク－的联邦部队补充一下就可以发兵了。不过为了第二部做准备还是要将地球方面的部队整备一下。占领グラナダ后吉翁本土サイド3攻略作战就会被提出。



サイド3攻略作战

吉翁军守军最多有50个部队，且大部分没有机师操作，指挥官也都是三流货色。可以说毫无乐趣可言，使用委任作战就可以轻松等待完全胜利结局。不过为了第二部能够轻松，最好打打持久战并挑选强力高达系机体开发，并且提高技术等级。

联邦军方面最重要的战略就是人海战术，而且战线不能拉长，必须集中优势兵力消灭吉翁零星部队。此外高达虽然很强，但是单机作战的话也很容易被击破。所以配合量产部队与母舰才能取得最大的战果。

莱因总帅话：

令所有高达迷们为之疯狂的吉翁系谱推出有1年了，但其高难度让许多玩家苦恼万分，不得不使用金手指，而DC版由于没有可以使用的金手指，许多玩家都准备放弃。为了让大家都可以体会游戏的乐趣，菜鸟通将陆续刊登各势力的权威攻略，让大家不用金手指就可以获得完全胜利！为了照顾一般玩家，此次只介绍最标准的攻略法，而对于追求迅速胜利的玩家只能说抱歉了。



NEXT PAGE GO!

完全胜利攻略第二部

基连的野望——吉翁篇

吉翁公国军在游戏开始时就拥有 MS(机动战士)。所以在初期战斗力远远凌驾于地球联邦军，但是由于最初吉翁在地球上没有任何重要据点，而且资源与资金也处于短缺状态。因此，相对于地大物博的地球联邦军并没有什么优势。这一点要切记!

最初30天内的目标

第一次降下作战实行→ジャブロ－上空区域制压→オデッサ周边区域制压→第二次降下作战实行→キャリフォルニア占领→ニュ－ヤ－ク占领→美洲全土占领→第三次降下作战实行→キリマンジャロ基地占领→吉翁初期目标达成。

■攻略要点:

第一次降下作战

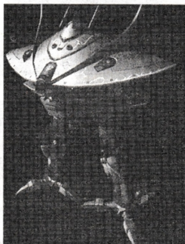
游戏开始时由于吉翁部队集中在大气圈上空，而且指挥能力很高的将官都处于未配属状态。所以第一天不要急于在 P－オデッサ降下，先将部队重新编制，指挥官重新配属一下。最好能有少将以上的将官与オデッサ降下部队一同进入オデッサ，这样作战时会非常轻松。此外，可以将驻守在后方的基连亲卫队调到地球上空用最短的时间攻下 P－ジャブロ－。此时首批地面部队也应当攻下地球最大也是防守最薄弱的矿区オデッサ（九队渣古就可以占领)。目标是在5天的时间内完成 P－ジャブロ－与オデッサ的占领。

在兵器开发方面要全力提升 MS 技术到2级，开发渣古 II－J(ザク－II 陆战式样)而渣古 II－F 则是宇宙战必备的。外交方面则要搞好ザイド 6 和木星船团的关系这样可以得到大量资金与资源援助，对于初期的吉翁军无异于雪中送炭。

第二次降下作战



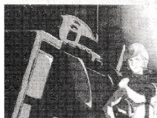
当占领オデッサ后最主要的是向外扩张势力。在オデッサ留下5队ザク－IIB 就可以让基地万无一失，毕竟现在的渣古 II 是地面无敌部队。这时，要进行宇宙方面军的再编成。首先将降下部队集结到 P－アメリカ。由于第二次降下作战的攻击目标是美洲全土的两个重要基地，所以必须准备大量的 HLV 与精英部队。其中让基连总帅直接驾驶新开发出来的ザク II－J 系机体，指挥作战是最好的选择。当准备 15 队ザク II－J(也可以勉强使用ザク II－C)就可以突入大气圈展开作战了。占领中部美洲后便可以进攻重要据点キャリフォルニア基地了。在这个基地中联邦军的部队很多，但是大部分是没有攻击力的 HLV。所以只要一路突击就可以消灭全部守军。如果联邦有 U 型潜艇驻留，那就必须占领所有据点，因为现在吉翁还没有水战用 MS 无法攻击。在攻击キャリフォルニア基地的同时，宇宙方面也应当由 P－ジャブロ－出兵攻击联邦宇宙空间 2，这只部队的主力推荐使用基连亲卫队(デラ－ズ、ガト－、ケリイ、カリウス)相信 8 队ザク II－F 配合重战舰チベ可轻松攻下宇宙空间ザイド 2!



这时可以由多兹鲁中将与夏亚等人组成的精锐军团攻击ルナツ－上方的据点，完全包围这个联邦在宇宙最后的据点。而这一战中联邦会派出最强的防守阵容。所以，吉翁军旗舰グワジン必须出动，以其攻击力 264 的主炮配合夏亚等人的ザク II 彻底消灭联邦宇宙军。这几场硬仗必须同时进行，否则对将来吉翁军作战会有很大的影响。占领キャリフォルニア后，吉翁的战斗机ドップ就可以大量投入战场对付联邦没有对空能力的重型轰炸机了。而基础技术 3 级时就可以开发轻运输机ブアットアンクル（虽然没有ガウ强，但是初期能有它就很不错了)。攻击ニュ－ヤ－ク前最好组成两队ドダイ＋ザク II－J，作为确保补给线和对空战用，如果用它们对付大量地面部队的话是一定会令你失望的!在ニュ－ヤ－ク攻略战中唯一的胜利方法就是将敌人全灭。要消灭大量增援部队，就必须从中部アメリカ出兵牵制カナダ 1 使联邦军无法增援ニュ－ヤ－ク基地，这种战术杨威利惯用的战术在将来的攻略战中将经常用到，所以一定要灵活掌握。攻下美洲的两个重要基地后，就可以占领メキシコ和カナダ 2(必须用ブアットアンクル输送部队)。至此第二次降下作战终了，吉翁军此时应当处于压倒性优势时期。完成这些作战的目标天数是 18 天。在开发方面要努力提高 MS 与基础技术，迅速生产出ザクキャノン与テ－ザトザク是下一战的前提条件。

第三次降下作战

如果没有开发出ユ－コン潜水艇，吉翁参谋部就会提出第三次降下作战提案。由于宇宙完全被吉翁军所控制，所以可以轻松的从宇宙方面直接降下部队。而オデッサ方面可以向アラブア方面出兵，增援非洲方面军。第20天时会发生“V作战”调查事件，夏亚会离队要注意给夏亚专用ザクIIS/CA配属强力机师，参与非洲作战（该机体移动力奇高，在沙漠中行走如飞！）此外ブアットアンクル也必须负责MS的运输。最后只要能牵制或占领北非和南非，攻下キリマンジャロ基地易如反掌。如此就可将吉翁军初期目标完成了。在此期间必须全力开发出グフ－B因为22天左右联邦军中就会出现少量的钢坦克（ガンタンク）这种机体的攻击力为148在现时段属于攻击力最强的MS所以ザクII已经不足以对付钢坦克了。没有グフ系列机体将无法应付将来的战斗，所以必须投入大量的资金快速开发。



吉翁军中期目标(50天内)

ペキン与ハワイ占领→宇宙军强化与机体更新→マトラン基地占领→インドネシア占领→トリントン基地占领→オデッサ防御战成功→ベルファスト基地占领

■攻略要点：

ペキン与ハワイ占领

第三次降下作战胜利后，ペキン攻略作战就会被提出。如果此时将ユ－コン开发出来，キシリア会提出组建潜水艇部队。如果同意了该提案，就可以进行ハワイ攻略作战。由于此时联邦已经开始MS量产，而吉翁军此时应当有了水中用MSゴック。应当趁水战高达未出现前以闪电战攻下ハワイ。否则水中用高达出现后ハワイ将是块极难啃的骨头。只要消灭了ハワイ的联邦潜艇，再用运输机将陆战用部队送上ハワイ岛歼灭全部联邦部队就可以轻松获胜。而ペキン方面则可以使用扰乱战术阻止ペキン周边地区的增援。而攻击部队也应当以グフ－B或グフ－C为主如果有MAアッザム的话就可以完全不用害怕联邦的MS了，可以轻易攻下ペキン。在此期间会发生许多关于白色要塞的事件，包括卡尔玛死亡事件（他的生死与第三势力出现有很大关系）。如果不能在卡尔玛死亡事件前占领这些重要基地，等到高达出现后吉翁就要处于挨打阶段了。30天后联邦MS全面登场其中吉姆将全面替代联邦61式坦克，所以就算是借钱（要求中立势力援助）也要全力开发MS技术达到8级基础技术达到6级，开发出ドム后就可以安心对付任何现阶段联邦初期的MS了。而宇宙方面也要注意联邦的反击，如果被联邦突破包围网，再配合由联邦地面发射的部队，后果将不堪设想。所以要用精锐部队替换最前线的部队，保持战斗力的充沛。

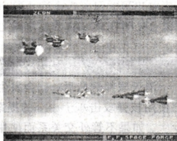
マトラン攻略作战

由于マトラン基地只能从印度与印度洋两条路线进入，只要将印度占领联邦将只能从印度洋派遣援军，此时扰乱作战的任务就可以交给非洲的キリマンジャロ基地。因此占领マトラン是非常容易的，不过要注意联邦的陆战型高达会出现，由于陆战高达是量产型机体，所以数量众多而且还会有机师配属。单靠大魔已经无法对付必须配合MAアッザム（最好将基连总帅配属在该机体上进行指挥）。占领マトラン基地的目标是38天左右。在マトラン攻略期间要注意提高情报等级，因为在白色要塞与ランバ·ラル交战事件10回合后会得到联邦进攻オデッサ的报告。而在攻击マトラン时就应当加强オデッサ的军事力量。

トリントン攻略与オデッサ防御战

占领マトラン基地后立即出兵占领インドネシア，而ハワイ基地的ユ－コン潜艇也要输送大量部队将从海路攻击トリントン，由于トリントン基地中有大量水战用高达而且マッドアングラ－级潜艇也会有数艘，如果其中有联邦名将指挥，那么对吉翁军将是极其不利的。但是如果有水中MAグラブロ的话，不利的将会是联邦军。不过切记不要用MA攻击水中高达，否则会死的很难看。トリントン攻略战是吉翁军开战以来最困难的一场硬仗。如果之前对ランバ·ラル队进行ドム补给后他就会击毁白色要塞。这样可以得到一架高达将它投入战场的话，战斗应当会轻松一些。当攻下トリントン基地后，联邦就应当展开オデッサ反击战了。联邦军会突然出现在オデッサ，联邦部队由一辆雷比鲁大将亲自指挥的地面要塞ビックトレ－（攻击力为140、240主炮射程2－5！）与フライマンタ六队，61シキセンシャ九队、デプロック三队与及

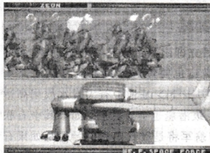




ジム三队组成。如果前一天任命マ・クベ作为基地防御司令，他会在联邦军出现第2回合使用核弹，而联邦军与吉翁军都会损失50%的部队。所以除非是想让第三势力正统吉翁出现，否则不要任命他为基地司令。而防御オデッサ的方法就是先用接近战消灭雷比鲁的ビックトレ－，否则任其发挥的话会让吉翁损失惨重。在オデッサ作战期间不要忘记让吉翁军强占地球方面的据点，因为联邦此时毕竟在地球上只剩下两个重要基地了。而机体开发方面要通过让军需产业提供军事技术来加快MS的开发。MS技术11级别基础技术8级别MA6级时就可以开发勇士グルググ，要抓紧时间开发。

ベルファスト基地

解决完联邦的反击后，就要攻击ベルファスト基地了，由于联邦会集结50队以上的部队与10名以上的士官进行防守，所以要注意没有大量スゴック或更强的スゴックE(开发技术要求与勇士相同)但是要作好损失大量部队的准备，最好不要让基连总帅参战，否则万一基连总帅作机被击毁就会GAME OVER！当吉翁军占领绝对优势是不要急于全灭联邦守军。因为攻下ベルファスト两天后，就会发生联邦攻击ソロモン事件并且突然出现大量部队集结在SIDE1(也有可能在进攻途中发生该事件)。所以要在ソロモン生产大量グルググA(量产型勇士)与王牌机师专用勇士或者ギャン(强人系列)移动到SIDE1附近，当占领ベルファスト后就可以轻松消灭联邦舰队。在此期间会被问及是否修正太阳炮的发射角度事件(如果选YES就会杀死迪金・扎比，是正统吉翁与史实结局出现的必要条件。而选NO则会消灭联邦三分之一的舰队，吉翁军士气下降15)。当消灭联邦最后的舰队后，就可以为最终决战做准备了。



吉翁军最终目标(70天)

ルナツ－占领→南部アメリカ周边区域占领→联邦军本部ジャブロ－占领

■攻略要点：

ルナツ－作战

消灭联邦舰队后，就会发生基连亲卫队向基连总帅提出使用核弹攻击ルナツ－的提案。如果使用核弹攻击ルナツ－，如果不管外交关系而使用核弹的话相信在5个回合里就可以消灭盘踞在ルナツ－上的70队联邦军。不使用核弹的话，就必须靠炮灰战术，配合NT专用MAエルメス与30队グルググA加上10艘战舰才能取胜。当完全控制宇宙后，基连总帅将展开“第二次殖民地落下作战”作战成功后将会让ジャブロ－守备部队损失一半。之后就可以进行ジャブロ－攻略了。

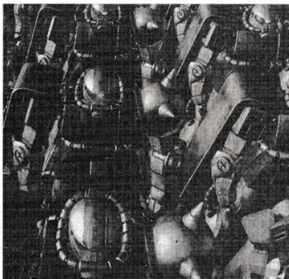
ジャブロ－作战

由于所有据点都被占领了，所以可以从太平洋水陆进入ジャブロ－，由于时间充裕，可以用スゴックE来消耗联邦部队。如果进行了アプサラス开发计划，现在就应当有アプサラス2甚至アプサラス3，有了它，作战就会非常方便了。相信占领ジャブロ－也只是时间问题。当剩下极少的联邦部队时，不要急于消灭。第二部的准备活动现在就要着手准备了。首先要决定是否要得到奖励机体。所谓奖励机体就是按照完成第一部所剩天数，给予特别机体开发图。如果你能用44天完成游戏可以得到Z高达的设计图！(莱因用了49天，因为ジャブロ－太费时间，却因祸得富得到了莱因最爱的百式）如果你不想得到这些设计图，就应当增加天数得到资金与资源并且进行技术研究。因为第二部开始敌人的技术都是20级！如果渣古遇到了Z高达，你认为会胜利吗？

莱因总帅话：

以上就是第一部的完全胜利攻略，如果能按照攻略进行游戏一定能够取得胜利，不过在个别地区的战斗方面就需要玩家的指挥能力了，战术运用得当的话经常会起到四两拔千斤的作用。而速战速决是吉翁军战略的核心思想，如果和联邦打持久战(攻入ジャブロ－后故意拖延时间不算）将会发现想战胜联邦是非常困难的。如果等到联邦军全部使用量产高达时，再想挽回局面就不太可能了。

NEXT PAGE GO!



←编辑本部莱因总帅在装模型时总是喜欢钢弹的，但在游戏中他只喜欢吉翁军。

第二部吉翁方第三势力出现条件

ネオ・ジオン(吉翁)

1、シャア在サイド7调査时不进行补给。ネオ・ジオン产生值+2
2、ガルマ的死亡归罪于シャア，进行处罚。ネオ・ジオン产生值+1
3、续・优性人学说发表。ネオ・ジオン产生值+1
4、マッドアングラ－白色要塞追击提案否决。 ネオ・ジオン产生值+1
5、NT部队投入实战。ネオ・ジオン产生值+1

正统ジオン

1、给シャア补给。正统ジオン发生值+1
2、不组建潜水舰队。正统ジオン发生值+1
3、ガルマ国葬。正统ジオン发生值+1
4、给ランバ・ラル送ドム小队。正统ジオン发生值+1
5、不让黑い三连星追击白色要塞。正统ジオン发生值+1
6、不任命マ・クベ为オデッサ基地司令。正统ジオン发生值+1
7、处罚使用核弹的マ・クベ。正统ジオン发生值+1



8、不设立マッドアングラ－部队。正统ジオン发生值+1
9、マッドアングラ－部队追击白色要塞不被许可。正统ジオン发生值+1
10、不投入NT部队。正统ジオン发生值+1
11、逮捕キシリア。正统ジオン发生值+1

新生ジオン

1、不进行V作战调查。新生ジオン发生值+1
2、不给シャア补给。(ガルマ不会死亡)
3、否决ガルマ追击白色要塞计划。新生ジオン发生值+1
4、不给ランバ・ラル送ドム小队。新生ジオン发生值+1

第二部开始后，将根据个第三势力的发生值来决定究竟会出现什么第三势力。其中正统ジオン是最强的，要在它刚出现时消灭。





第二部“吉翁系谱”

简明攻略——吉翁完全胜利篇



当第一部基连的野望完全胜利、判定胜利或判定败北后，就会出现第二部吉翁的系谱。此次的攻略是按照吉翁完全胜利后的第二部势力分布进行攻略的。由于第二部开始后，所有机体都被重新分配到各个区域，所以必须进行部队从新编成。而吉翁军所占领的重要据点分别是サイド3、ア・バォア・クー、ソロモン、キリマンジャロ、ォデイサ和ベルファスト六个。而加尔巴斯(夏亚)率领的新吉翁军本据点就在サイド3旁边的グラナダ，还占领了地球上的北部アメリカ与ハワイ群岛。此外取代地球联邦军的提坦斯的本据点也在宇宙中的グリプス2，在地球上也有很大的势力。面对这种局面，吉翁军并没有太大的优势！毕竟新吉翁中的NT机师原来都是吉翁军的重要战斗力，现在只能靠“黑色三连星”、“红色闪电”等非NT王牌机师作战了。在第二部攻击地方重要据点不需要通过提案，只是不能直接攻击地方本据地。所以新吉翁本据不能直接攻下是一件非常头疼的事情。而且第二部开始对方势力就有平均15级以上的技术力，所以实力不能忽视，如果不留神让新吉翁的NT军团攻下サイド3，那真是哭都来不及了！所以开始时最多在三天之内将零星兵力集结在ルナッー、グラナダ、ロシア2周边。首先要将宇宙方面其他势力的据点全部攻下，其中包括ルナッ－。这样将宇宙方面的第三势力完全孤立。地球方面应当由ロシア2直接进攻ペキン然后顺势供攻下ハワイ，这样就可以任意攻击地球上任何据点了。只有将地球上完全占领后才可以攻击其他势力的本据地。由于第二篇在战略上的自由度非常高。所以不再具体介绍个据点的攻略方法，下面就介绍主力机体的选择。

首先讲讲主力部队的配置，当在第一部实行ベズン计划后回相继开发出一些强力机体アクト・ザク、ガッシャ与

スグックＥ可以说是第一部分末期的中坚力量，虽然造价比较昂贵，但能力机高是最初可以对抗高达的量产机型。在第二部也应当以此为主，还有就是号称次世代量产MS-GBアルファ与GBベータ。虽然性能与火力极其出色。但是过高的生产费用让人望而却步。这样的机体只能作为优秀机师的队长机。

下面要讲的是支援用机体的选择重型炮击型MSザメル的主炮攻击力为270射程为2－4极具威力而且比较廉价。是支援用MS的首选。此外造价极其低廉的ギガン也是不错的远程攻击机体。不过说到支援用机体的主力还是要说MA，由于MA、MS与战舰之间相克关系，让MA直接对MS是不会有任何便宜可占的！所以MA只能用做支援攻击，而不能做主力。这里推荐使用造价相对廉价的ライノサラス这种机体的远程攻击丰富，威力也相当大。而且移动力相当高且地形适应性也极优秀，是地面MA中最好用的。不过要得到它必须在第一部发生化武器开发事件，并且派ヴイッシュ回收病毒标本后，就可得到该机体的开发图。在宇宙方面由于现在的吉翁没有NT所以，NT用MAエルメス没有用武之地，而拥有常规武器“炮击”（MAP兵器）能力的ビグ・ザム是近乎无敌的MA。

至于母舰依然推荐使用グヮジン与ザンジバル改。如果第一部结束后得到许联邦的白色要塞，可以作为地球方面不可多得的强力母舰取代ザンジバル改。



最后要说的当然是指挥官专用机。如果第一部偷到了NT1那么把它配属给吉翁军非NT第一强者ガトー是比较能发挥机体性能的（ハーマン到来后一切变好）。由于黑色三连星、红色闪电、白狼等王牌都在，而其专用机都能充分发挥其水平。而单机即可匹敌高达的强力机体ケンプファー也是相当不错的选择（武器繁多且运动性与耐久相当高，最主要的是机体限界高达220！）至于技术等级为20后由哈曼带来的究极机体ノイエ・ジール应当没有什么机会参战，就已经完全胜利了。以上只是简单的说了说基本部队构成，至于各个地区的防守与进攻都有其特点，所以各种机体都必须根据情况配置。相信这样第二部的完全胜利就在向你招手了。

地球联邦完全胜利篇

联邦在第二部最初拥有ルナツー、サイド3、グラナダ三个宇宙基地，在地球上拥有除キリマンジャロ和オデッサ外的全部基地。地球联邦在初期总共有11个重要基地。而敌人デラーズ・フリート只有四个被联邦重重包围的基地。但是看似拥有绝对优势的联邦军背后潜伏了巨大的危机。当第二部第十天时加米托夫・海曼指挥的吉翁残党讨伐部队提坦斯会成立（仍归联邦管理）。当第十三天时由费利克斯领导的奥古成立。到第十五天发生了提坦斯用毒气将30万殖民地居民杀死的30バンチ事件，此后奥古会要求会见雷比鲁将军。如果同意，提坦斯就会独立，如果不同意奥古就会独立。好象提坦斯好象比奥古好对付一些。不过要注意当消灭了提坦斯后在第50回ゼロ反乱后，同意其要求治疗强化人，让其加人后就会出现シロッコ率领的提坦斯。所以地球联邦此次要在最初的15天内尽量消灭デラーズ・フリート，否则一旦进入混战，对于缺乏机师的地球联邦军来讲是非常不利的。下面讲讲地球联邦的主力部队的机体。

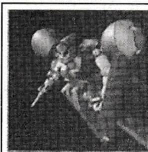
首先要将主力MSパワード・ジム与ジム2虽然性能较好，但是造价也不便宜。因为原作中联邦在量产MS的性能方面一直不高，这也是没有办法的。所以ジムG系列与ジムスナイパー－2还是不错的。至于号称高达却比吉姆性能还差的Gリクセン还是不要考虑了，有这笔资金还不如去造ガンダム。所以还是应当用王牌机师驾驶高达系列机体为主力配合量产机作战。

在支援机体方面由于联邦缺少强力的MA而远程攻击MSガンタンク系列的性能又非常让人失望。所以还是应当用ガンキャノン做近距离援互射击为主。其中ガンキャノンD是值得推荐的量产机体。而攻击力与射程非常高的移动基地ビックトレー也是不错的选择。超级战舰バーミンカン是宇宙中的无敌战舰而且其耐久也是联邦最高的虽然不能搭载机体，不过作为支援机可以匹敌吉翁的MA！如果开发出GPO3，这种在宇宙中攻击力最强的MS，作为支援作战的话是非常强力的（拥有常规武器“炮击”）

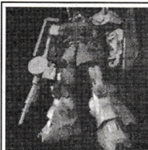
在母舰方面可是联邦的优势了，グレイファントム在各方面都非常出色，搭载机体数量又大，母舰的首选。

最后在机师专用机方面NT1アレックス是NT机师的首选，而且雷比鲁将军本人也可以发挥该机的威力（他也是NT），用来指挥和战斗是非常强力的！由于提坦斯或奥古的机体加入，所以不论是百式、高达MKII或Z高达，都是极其强力的。即使是ギャプラン、ハンプラビ、ガブスレイ与ディアス都是非常强力的专用机体而且造价也比较合理，如果灵活运用这些次世代甚至第三代MS相信联邦离胜利也就不远了。

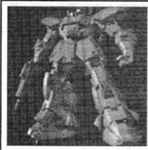




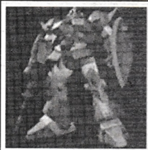
突击战用MSの开发	开发资金:5000		开发时间:8天	
ドラッツェ	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	12	15	9	14
将ザクⅡF与ガトル开发完成后，在技术达到一定等级后就可以开发该机体了。	在机动战士0083中登场的量产机体，虽然看其表面能力并不高，但是造价极低，大量生产后，会有出人意料的表现(类似联邦的轻装甲ジム的作用)。			



新型ザクの开发	开发资金:5000		开发时间:8天	
ハイザック	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	12	16	-	15
联邦与吉翁军都可开发的机体，性能较高，且造价相对比较便宜，作为一般部队来将是最好的选择。	在“机动战士Z高达”中登场的量产机体，虽然看似渣古但是能力却有飞跃性的提高，作为量产部队可以一直用到第二部结束。			



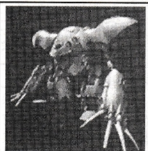
ペズン计划2	开发资金:4000		开发时间:6天	
アクト・ザク	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	9	11	6	10
ペズン计划实行后，并且开发出高机动性渣古R-1后就可以开发该机体了。	除了耐久力外，各个方面的能力并不比ハイザック差。此外，地形适应性极佳是该机体真正的价值。生产费用很低廉，是陆地主要的量产兵器之一。			



ペズン计划5	开发资金:8000		开发时间:8天	
ガルバルディα	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	12	15	3	14
在第一部末期就有可能出现的高性能量产机体，能力远远凌驾在其他机体之上。	吉翁军ペズン计划中极其强大的量产机体，能力远在ハイザック，但过于昂贵的造价却影响了其量产数量。最终只能用做精英部队用机。			



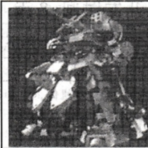
ガルバルディα改良型の开发	开发资金:8000		开发时间:8天	
ガルバルディβ	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	12	15	3	14
开发出ガルバルディα且实行了ペズン计划后就可以开发该机体了。	吉翁军ガルバルディβ比ガルバルディα在运动性方面与攻击力方面增强了20%。在量产机体中绝对属于最强级。但太贵了···			



ゴッグ改良型开发	开发资金:3500		开发时间:6天	
ハイゴッグ	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	6	11	6	10
ゴッグ开发完成后，实行统合整备计划五天后会被提出。	在“口袋中的战争”中登场水陆两用MS。虽然攻击力与耐久力比不上ズゴックE，但是造价却相对便宜很多而且运动性很高，是不错的水战主力兵种。			



强袭用 MSの开发	开发资金:5000		开发时间:6天	
ケンプファー	基础技术	MS 技术	MA 技术	敌性技术
备注	14	14	3	13
开发完成高机动ギャン或ゲルググ后，MS技术再上升一级后就可以开发。	吉翁公国正史中的最后的MS，拥有惊异的运动性、移动力和地形适应性。而且武器丰富，威力强大。可以说作为专用座机配给机师是最合适的。			



长距炮击用 MSの开发	开发资金:3000		开发时间:6天	
ザメル	基础技术	MS 技术	MA 技术	敌性技术
备注	12	12	9	11
ライノサラス开发后，各项技术都提高一个等级后，就可以开发该机体了。	在“0083”中出场的重MS，拥有射程为4的680MM重加农炮。如果配合强力机师的话在地面上将发挥极大的威力。是远距离支援的首选MS。			



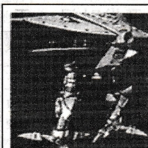
ゲルググ改良型の开发	开发资金:5000		开发时间:8天	
リゲルグ	基础技术	MS 技术	MA 技术	敌性技术
备注	15	16	9	15
实行ゲルググ量产计划后，开发出高机动性ゲルググ。在技术达到一定程度时就可以开发。	作为ゲルググ的改良机体，拥有远远凌驾与其他机体的运动性（62）与移动力，而且攻击力也极强。是王牌机师的宇宙战首选机体。			



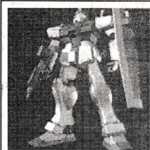
ガ－ベラ・デトラの改良	开发资金:5000		开发时间:8天	
ガ－ベラ・デトラ改	基础技术	MS 技术	MA 技术	敌性技术
备注	12	14	9	无法窃取
当联邦开发完成GP02后与其友好度达到90以上的亲密状态，就可以开发ガ－ベラ・デトラ。该机完成后就可以开发其改良机了。	拥有极其可怕的能力，运动性、耐久力、移动力都高的出奇。而攻击力之高也让人无话可说(它其实就是GP04改)。不过能将其245%的限界发挥的人除了夏亚外可能没有别人了(指吉翁军中)。			



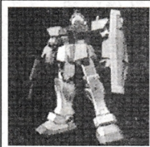
アクシス制试作 MA 开发	开发资金:5000		开发时间:8天	
ノイエ・ジ－ル	基础技术	MS 技术	MA 技术	敌性技术
备注	15	12	16	15
将ジオング与ビグ・ザム都开发出来后，技术等级再提高一级后(由哈曼提出)。	“所罗门恶梦”——ガトー最后的座机。各方面的能力奇高，由于运动性很高所以就算与MS进行白兵战也不吃亏！是非NT机师用最强MA。			



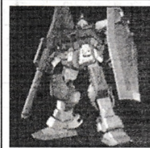
据点防卫 MAの开发	开发资金:8000		开发时间:12天	
ビグ・ザム	基础技术	MS 技术	MA 技术	敌性技术
备注	12	11	10	10
当MA技术达到一定程度后就会被开发部提出此开发方案。	“所罗门攻略”中，ビグ・ザム一机就拥有匹敌联邦舰队的火力。有非核弹类MAP兵器。生产数架后可以轻易消灭敌部队。有信心的人可以不使用该机体。			



ジム改良型の开发	开发资金:3500		开发时间:6天	
ジム改	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	9	13	–	12
将ジムコマンドG开发完成后,由技术部进行开发提案。	在宇宙与地球中都可以发挥全部能力的优秀量产机体,可以战胜吉翁军量产型ゲルググ,使得该机体的性价比更加合理。作为量产主力是不错的选择。			



新型ジムの开发	开发资金:3000		开发时间:6天	
ジムII	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	12	16	–	15
将ジム开发完成后,就会得到该机体的开发提案。	由于拥有很高的耐久力和不错的运动性,使得该机体也是主力量产部队中被优先考虑生产的。不过没有索敌能力是该机体致命的缺点。			



ジム出力强化实验	开发资金:5000		开发时间:8天	
パワ–ト・ジム	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	9	15	–	14
将ジム改开发完成后,就可得到该机体的开发提案。	耐久力、火力、运动性都非常出众。但是生产费用过于昂贵,使得该机体无法作为主力量产机而进行大批量生产。真是非常遗憾。			



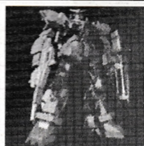
高性能ジムの开发	开发资金:5000		开发时间:8天	
ジム・カスタム	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	12	15	9	14
将パワ–ト・ジム开发完成后,就可以开发该机体。	拥有很高的适应性而且攻击能力与运动性都不错,而且拥有在量产机中少见的索敌能力,在第二部中是联邦绝对的主力量产机体。			



ジム炮击战型の改良	开发资金:5000		开发时间:8天	
ジム・キャノンII	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	12	15	–	14
将ジムキャノン与ガンキャノン的量产型开发完成后得到该机体的开发提案。	ジムキャノン的后续机,在性能上还算值得期待,可以作为支援用机体生产一部分。			



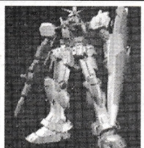
水中战ガンダムの开发	开发资金:8000		开发时间:6天	
スイチュウ	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	5	6	–	5
プロトガンダム开发完成之后,就会被提出该机体的开发提案。	由于联邦的水战型机体アクアジム的性能太差,所以在第二部中不可能发挥任何作用。因此スイチュウ就成了联邦最强的水中机体。			



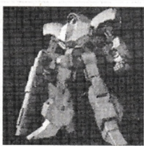
新型ガンダムの开发	开发资金:10000		开发时间:10天	
ガンダムII	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	15	15	-	无法窃取
开发了フロトガンダム后在技术能力达到一定程度后就可以生产了。	在Z高达中登场的强力机体，在所有登场机体中拥有顶级的实力。而且武器更替很方便威力也惊人的高是非NEW TYPE的ACE机师首选机体。			



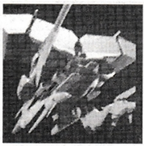
NT专用机の开发	开发资金:10000		开发时间:10天	
Gアレックス	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	14	13	7	无法窃取
オデッサ攻略后认为アムロ是NT之后在技术力达到一定级别后就会提出该机体的开发提案。	“0080口袋里的战争”就是围绕该机体展开的，虽没有NT脑波增幅装置。但限界却高达200%，如果要发挥该机的实力则必须让アムロ驾驶。			



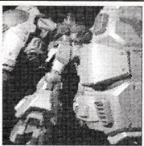
ガンダム开发计划1	开发资金:6000		开发时间:6天	
ガンダム试作1号机 ザフィランサス	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	9	14	6	无法窃取
ブロガンダム开发完成，实行高达开发计划后可以得到该机体的开发提案。	“高达0083星屑的回忆”中登场的机体做为可以匹敌于高达MKII的强力机体，没有任何理由不将其作为王牌机师专用机。			



空战用可变MSの开发	开发资金:5000		开发时间:8天	
アッシマー	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	12	16	16	15
技术达到一定等级后就可以开发该机体。	拥有变形能力，在空战中属于无敌级机体，作为价格比较便宜的高性能机体，可以说是普通机师在地球上的首选机体。			



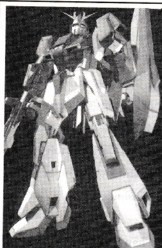
ガンダム开发计划3-2	开发资金:10000		开发时间:8天	
ガンダム试作3号机 デンドロビウス	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	12	14	14	无法窃取
试作3号机开发完成，实行高达开发计划3-2后可以得到该机体的开发提案。	原作中被称为怪物的机体，拥有高的可怕的攻击能力，炮击也是非核弹类型。拥有一机就可以将整个战局改变的力量。コウ可以很好的发挥该机性能。			



ガンダム开发计划2	开发资金:8000		开发时间:8天	
ガンダム试作2号机 サイサリス	基础技术	MS技术	MA技术	敌性技术
备注	12	14	6	无法窃取
ブロガンダム开发完成，实行高达开发计划后可以得到该机体的开发提案。	核弹炮击的威力是无话可说的强大，如果制造10架，相信就算不生产其他机体也可以用最快速度将所有敌人消灭。但是就没有什么游戏的乐趣了，如果你是菜鸟，又不管外交关系，可以考虑使用该机。			

究 极 机 体

莱因认为能被称为“究极”的机体，必须拥有出类拔萃的能力与广泛的地形适应性，这样的常规兵器才可有资格称为“究极”。所以只能用于宇宙战的ノイエ・ジ－ルⅡ是不能算的（有些对不起夏亚・・・）。这些机体需要各种技术都到达 20 时，通过某些事件后才能得到。下面，就来为大家揭开这几部一机逆转战局的机体生产与能力之迷。



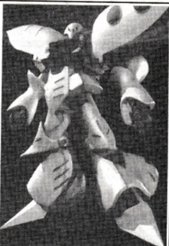
ゼ－タガンダム

在“Z 高达”中登场的主角级机体。属于第三代主力 MS。并且拥有变形能力，在陆、空、宇都可以发挥压倒性的能力。在各种技术达到 20 级后，就可以开发。

机体能力

限界:250%　耐久:450　运动:76

移动:9　物资:280　消费:40　索敌:C



キュベレイ

各方面强于 Z 高达，只有ハマ－ン能完全发挥该机体的性能。在新吉翁军的各方面技术达到 20 级后可以开发出该机体。由于ファンネル不能在地球上使用，使其在地球上攻击力大减。注意。

机体能力

限界:230%　耐久:370　运动:82

移动:10　物资:280　消费:42　索敌:A



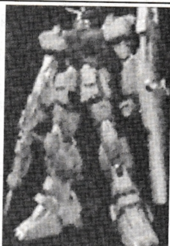
ジO

在“机动战士 Z 高达”中登场的シロッコ专用机，必须在第二部使用ティタン－ス，在第 50 天时拥有 10 万以上的资金，在シロッコ提案后选 YES 后，资金减半但可以开发该机体。

机体能力

限界:220%　耐久:570　运动:70

移动:8　物资:340　消费:50　索敌:B



フロトガンダム MKII

被称为本作中最强的机体，攻击力高的惊人如果让ゼロ驾驶，将会发挥惊人的能力。不过该机体的缺点就是耐久力太低，所以要注意队列顺序。要生产该机必须同意ゼロ治疗强化人的要求。

机体能力

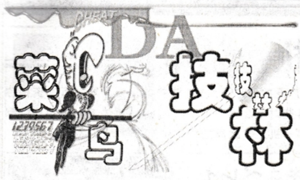
限界:230%　耐久:180　运动:68

移动:8　物资:220　消费:42　索敌:B









WP 向大家问好： 一段时间的海南之行，着实让 WP 大开了眼界，那迷人的热带风光至今还让我难以忘怀。唯一觉得有些不好的就是日照过于强烈，致使 WP 和莱茵总帅遭到了"暴晒 BEAM"的打击，很是难受。在此 WP 奉劝准备去海南旅游的朋友——一定要多带防晒霜！

DC 斗魂列传Ⅳ

HP = 8

秘密角色： 所有的秘密角色都是在"TITLE 画面"时按出：

SASUKE LXAYBXAR
猪木 LXYABXYR
服部 LXAXXAXR
田中 LXYXXYXR
阪口 LXBXXBXR
马沙 LXYAXYAR
长洲力 LXYBXYBR

DC 全日本职业摔跤

HP = 7

得到四个神秘人的方法：

神秘人一： 无接关全破游戏。
神秘人二： 人气度达到 20 万。
神秘人三： 使用育成的角色完成游戏。
神秘人四： 使用全部的角色完成游戏。

DC 少年街霸 ZERO3

HP = 6

和"真·豪鬼"对战： 选 FINAL BATTLE，在选择速度的画面过后，立刻按住除了 start 外的全部钮不放。

DC KOF 99

HP = 8

使用 RUGAL B： 先完成一次游戏，然后在选角色时，在 RUGAL 上按 Start。

特别结局： 使用以下的队伍就可以看到，

英雄队： Kyo、Terry、Ryo
火焰队： Kyo、Saishu、Chris
Dream Team 99： Kyo、Iori、Chizuru
Sidekick Team： Benimaru、Andy、Robert
Head Band Team： Goro、Joe、Yuri
Rugal Team： Rugal、Vice、Mature
Family Tree Team： Ryo、Yuri、Takuma
Female Team 99： Athena、Mai、Yuri
97 危险组： Chin、Chang、choi
运动队： Ralf、Mary、Lucky
Heidern Team： Heidern、Ralf、Leona
Head Band Team 94： Terry、Clark、Lucky
Orochi Males Team： Yamazaki、Chris、Yashiro
Orochi Female Team： Vice、Mature、Shermie
Shingo Team： Shingo、Kyo、Saishu
父亲队： Kim、Saishu、Takuma
Rapid Button Team： Joe、Chang、Billy
Heavy Hitters Team： Brian、Ralf、Chang
疯狂队： Robert、Choi、Sie
生日派对： Shingo、Mature
KOF 2000 Team： Kyo、Iori、Shingo

DC KOF 99e

HP = 8

Extra Striker（正义版）出现条件：

草雉京 SP 储存 800 点的 AP
大门五郎 储存 800 点的 AP
神乐千鹤 储存 800 点的 AP
麻宫雅典娜 储存 800 点的 AP
Billy Kane 储存 800 点的 AP
山崎龙二 储存 800 点的 AP
Alfred 取得 1～6 的 Striker 及储存 2000 点的 AP
Fio 取得 1～6 的 Striker 及储存 2000 点的 AP
天童凯 跟 Neo Geo 版的《The King of Fighters Battle de Paradise》联机。

Extra Striker（暗黑版）出现条件：

草雉京 SP 取得 1～8 的 Striker 及储存 1000 点的 AP
大门五郎 取得 1～8 的 Striker 及储存 1000 点的 AP
神乐千鹤 取得 1～8 的 Striker 及储存 1000 点的 AP
麻宫雅典娜 取得 1～8 的 Striker 及储存 1000 点的 AP
Billy Kane 取得 1～8 的 Striker 及储存 1000 点的 AP
山崎龙二 取得 1～8 的 Striker 及储存 1000 点的 AP
Alfred 取得 10～15 的 Striker 及储存 2200 点的 AP
Fio 取得 10～15 的 Striker 及储存 2200 点的 AP
天童凯 跟 Neo Geo 版的《The King of Fighters Battle de Paradise》联机。

DC 火爆刑事 2

HP = 8

出现秘关 – Mission 4、5、6： 在你接关的次数用完前，你必须完成 1、2、3 关。

无限 Continue 次数：
你必须不接关地过前 3 关。

使用猴子当主角：
需要完成 Mission 4、5、6 。

使用一代的 BRUNO：
必须收集游戏里所有的像框(picture frame)。

一击必杀的条件：
1. 角色必须手持 Hand Gun 手枪，其它枪不可在手；
2. 不能用一击必杀对付 Boss or 过场重要人物，否则会 Cancel 的；
3. 持 Hand Gun 按真实目标人物的方向。会自动做出反锁动作，再按 X(拳)键便可。

使用一代的女主角：
第一集女主角的出现条件：
1. 利用先前体验版的 Save 开始正式版本游戏
2. 选择 Jean Ivy
3. 紧按 Start 键 + X(拳) 选 Jean Ivy 玩，第一集女主角便可使用
注：若没有体验版在手，可用 DC 上网 download "刑事之素"也可。

PS2 魔鬼雄鹰 MAX

HP = 6

4 组隐藏指令大公开： 在此介绍 4 组《魔鬼雄鹰 MAX》刚出炉的隐藏指令。要注意其中有 3 组是要在任务简报结束到旗子画面之前输入(最好在"解散!"这句话结束后就按住")；另 1 组则是在游戏中的暂停画面中输入，不要搞错了！其中"立即过关指令"超级方便(不过没什么意思就是…)，而"飞弹无限指令"则对攻略很有帮助。赶紧来试试吧！

效果	指令
后方视点可用 R3 钮调整	在旗子画面出现之前同时按住 L2、R2、L3、R3 钮不放。
在驾驶视点下可启动自动追踪模式	在旗子画面出现之前同时按住 L1、R1、L3、R3 钮不放。
飞弹无限	在旗子画面出现之前同时按住 L2、R2、左、〇钮不放。
立即过关	暂停中依序输入上、下、右、左、下、上、△钮。

(**WP:** 真不知道驾驶无限飞弹的战机是什么感觉……)

PS2 音波幻想曲

HP = 6

骷髅侠的出现条件： 原本只知其存在却不知其确切出现条件，那个快打旋风 EX 系列中的骷髅侠（史卡洛），现在终于搞清楚使用他的条件了！条件很简单，就是让两个隐藏频道出现后，在角色选择画面中按下 SELECT 钮即可。至于两个隐藏频道的出现条件则分别是"曲获得率 70%"和"曲获得率 90%"。

最后还有一项隐藏要素，就是"NO RETRY + 250000 分"以上过关的话会出现追加时段（WXTRA PERIOD）喔！

(**WP:** 众小编们一致认为 SONY 之所以成功，主要就是依靠其游戏的多元化。类似这样的游戏在其它主机上是很难看到的，而 SONY 也正是靠这些真正意义上的大众游戏才取得了成功！)

PS2 第七边境骑兵队

HP = 6

《亚尔梅赛拉年代记》的出现指令： 相信有部分玩家已经有突入"亚尔梅赛拉年代记"(アルメセラ年代记)的经验了吧。不过还没有突入的人也不用担心，因为下面介绍的这组指令可以让你轻松达成喔！只要在标题画面输入以下指令就行了：按住 L1 + R1 不放，然后△钮照以下的节奏按…——— ——— ———… （· = 短输入 ——— = 长输入）

PS2 死或生 ~完整版~

HP = 6

BAYMAN 和万骨坊的出现条件： "DOA2 最终完整版"有两名隐藏角色，一是火爆军人——BAYMAN，另一则天狗——万骨坊。玩家们已经顺利叫出来吗？如果还没的话请参考这里所示之条件吧。附带一提，两名隐藏人物都一样只要满足其中一个条件就会出现。

BAYMAN 的出现条件：
(1)故事模式全角色被关(12 名)。
(2)故事模式合计共破关 30 次。
(3)UPS 对战时全角色都有 1 胜以上之记录。
(4)玩 UPS 的次数合计 50 次以上。

万骨坊的出现条件：
(1)生存模式中收集 10 颗星星(随机出现)。
(2)角色使用次数合计达 200 次以上。
(3)使用 UPS 档玩游戏 200 次以上。

(**WP:** 雷芳！雷芳！为了我最喜欢的雷芳，所以 WP 决定在买进 PS2 后就去买这个完全版。)

DC 梦幻之星网络版

代码	效果
1D679724	必须码
C0705040	

血不减	
18B4D196	14B4D082
402BD001	330C6343
18C4D196	14C4D082
00090009	31586131
18D4D196	14D4D082
8C007000	D3022311
1484D082	14E4D082
3700E001	0009432B
1494D082	14F4D082
000B8B01	00000334
14A4D082	1404D082
D0040009	8C042318

代码	效果
137C1796	TP 不减
00000009	

代码	效果
17C41197	金钱不减
00000009	

代码	效果
1AFC1003	战斗后等级直升 100 级
00001437	

PS 钢铁前线 BIS

代码	效果
301B11B0 0000	打不爆
300D7848 0000	

代码	效果
D0091454 1823	快速填弹
80091456 0063	

按下 L2 + R2 坦克前超加速	
E0048CE2 FCFF0002	新型金手指
801B11B8 FF00	
801B11BA FF00	

按下 L2 + R2 坦克前超加速	
D0048CE2 FCFF	旧型金手指
801B11B8 FF00	
D0048CE2 FCFF	
801B11BA FF00	

按下 L2 或 R2 坦克快速转弯	
D0048CE2 FDFF	D0048CE2 FEFF
801B11C4 FFA0	801B11C4 0050

不按任何按钮紧急刹车	
E0048CEE FFFF 0003	新型金手指
801B11B8 0000	
801B11BA 0000	
801B11C4 0000	

不按任何按钮紧急刹车	
D0048CEE FFFF	旧型金手指
801B11B8 0000	
D0048CEE FFFF	
801B11BA 0000	
D0048CEE FFFF	
801B11C4 0000	

DC 莎木一章

代码	效果
22C5F54A	必须码
00000002	

代码	效果
5127B924	金钱最高
05F5E0FF	

PS 风雨来记

代码	效果
8009ABD4 0064	STAMINA 现在值
8009ABD8 0064	STAMINA 最大值
3009B538 00FF	开启所有隐藏模式（おまけ、アルバムモード、シュージックモード、旅日记以及花札フリー对战）

DC 神鬼传奇

代码	效果
8003A650 03E8	武器使用后 999
8003A652 3C08	

代码	效果
D00C53B0 1023	血不减
300C53B2 0040	

代码	效果
3009FC20 0064	双数不减

全武器	
B0080004 00000000	新型金手指
8009FC36 8064	
D0102896 0000	
B0080008 00000000	
30102898 0001	

全武器旧型金手指	
8009FC36 8064	火把
D0102896 0000	
30102898 0001	
8009FC3A 8064	刀
D0102896 0000	
301028A0 0001	

PS 极限滑雪

代码	效果
300533CC 003C	全部 RACE 和 TRICK
30053448 003C	
300534C4 003C	
30053540 003C	
300535BC 003C	
30053638 003C	
300536B4 003C	
30053730 003C	
300537AC 003C	
30053828 003C	
300538A4 003C	
30053920 003C	
3005399C 003C	
30053A18 003C	
30053A94 003C	
30053B10 003C	
30053B8C 003C	
30053C08 003C	
30053C84 003C	
30053D00 003C	
30053D7C 003C	
30053DF8 003C	
30053E74 003C	
30053EF0 003C	
30053F6C 003C	
30053FE8 003C	

代码	效果
B01A007C 00000000	新型金手指
300533CC 003C	
80052724 0C80	Race 模式时间和 Trick 模式 Point 不减

PS 异世界冒险

D0092ACC 007F	开启隐藏选择
30092AC8 0001	(思いでアルバム)
D0062F18 0080	战斗后所得经
80062F1A 3C04	验值超高
D0062F22 8E05	战斗后所得
80062F22 38A5	CAN 超高
D0062FFE 8C82	战斗后所得
80062FFE 2402	银 TIP 超高
D001C4F6 2442	不遇小敌人
8001C4F4 0000	
D00751F4 FFE9	高速化
800741F6 1400	

D009698E 0000	金钱超高新型
9009690 000F423F	金手指
D009698E 0000	
90096790 423F	金钱超高旧型
D009698E 0000	金手指
80096792 000F	
8009D868 03E7	银 TIP 超高
88009D86A 03E7	金 TIP 超高

魔弹

3009DA60 0063	スナイパーズ
3009DA61 0063	なくなる铳
3009DA64 0063	ビルドⅠ
3009DA66 0063	ボルテックス
3009DA67 0063	CAN スチール
3009DA68 0063	トロワシュート
3009DA69 0063	シェルブリット
3009DA6A 0063	パワーストライク
3009DA6B 0063	クワトロシュート
3009DA6C 0063	ビルドⅢ
3009DA6D 0063	ヘヴィーアームズ
3009DA6E 0063	プレイオブエレ
3009DA71 0063	カスタムグランツ
3009DA73 0063	デオシュート
3009DA75 0063	ビルドⅡ
3009DA76 0063	クリティビュート
3009DA77 0063	EXP スチール
3009DA78 0063	ファイナルノヴァ

弓

3009DA79 0063	弓道の弓
3009DA7A 0063	月光族の弓
3009DA7C 0063	ロングボウ
3009DA7D 0063	マジカルボウ
3009DA7E 0063	エルダーボウ
3009DA80 0063	三头魔犬の弓
3009DA81 0063	クロスボウ
3009DA82 0063	ハンターボウ
3009DA83 0063	ダブルスナイプ
3009DA84 0063	EXP の弓
3009DA85 0063	幻想想の弓
3009DA86 0063	辉きの弓
3009DA87 0063	守りの弓
3009DA88 0063	クルセイダーズ
3009DA89 0063	ヒドラの弓
3009DA8A 0063	ツインドラゴン
3009DA8B 0063	クレッセントボウ
3009DA8C 0063	エレの圣弓

アクセサリー

3009DADD 0063	风のバンタナ
3009DADE 0063	真赤なスカーフ
3009DADF 0063	カラスのティアラ
3009DAE0 0063	勇气のバンテージ
3009DAE1 0063	マジカルケーブ
3009DAE2 0063	魅惑のガーター
3009DAE3 0063	いばらの腕轮
3009DAE4 0063	高速のマント
3009DAE5 0063	守りのピアス
3009DAE6 0063	毛皮のコート
3009DAE7 0063	力の腕轮
3009DAE8 0063	七色のブローチ
3009DAE9 0063	金色の冠
3009DAEA 0063	疾风の帽子
3009DAEB 0063	ミラクルゴーグル
3009DAEC 0063	ガードクリスタル
3009DAEE 0063	マッハクリスタル
3009DAEF 0063	パワークリスタル
3009DAF0 0063	エレーティア

※以上金手指在使用时，请先进入游戏存档，再以不使用金手指的方式进入游戏，以免死机！

リング

3009DAC4 0063	ガードリング
3009DAC5 0063	シールドリング
3009DAC6 0063	プロテクトリング
3009DAC7 0063	アンチパラリング
3009DAC8 0063	ワイドリング
3009DAC9 0063	冰の指轮
3009DACA 0063	炎の指轮
3009DACB 0063	アーマーリング
3009DACC 0063	回复の指轮
3009DACD 0063	雷の指输
3009DACE 0063	斗士の指轮
3009DACF 0063	风の指轮
3009DAD0 0063	幻想の指轮
3009DAD1 0063	アーティリング
3009DAD2 0063	ブレスリング
3009DAD3 0063	プレスリング
3009DAD4 0063	セイントリング
3009DAD6 0063	土の指轮
3009DAD7 0063	リングオブエレ

爪

3009DA92 0063	フレディの爪
3009DA93 0063	ベアークロー
3009DA95 0063	パワーナックル
3009DA98 0063	シザーハンド
3009DA9B 0063	カイザーナックル
3009DA9D 0063	コークスクリュー
3009DA9F 0063	ガッデスネイル
3009DAA1 0063	G マグナム
3009DAA2 0063	ドラゴンファング
3009DAA3 0063	EXP クロー
3009DAA4 0063	ロックハンド
3009DAA5 0063	エレの神爪

剑

3009DAAD 0063	スリービンソード
3009DAB3 0063	ガリアンズソード
3009DAB5 0063	スワロウテール
3009DAB6 0063	斩龙破碎刃
3009DABB 0063	キングスブレード
3009DABE 0063	エクスカリバー

游戏点评

GAME BAR

~新作、名作、怀旧作全部收录~

三位批评家的近况

黄金莱因	WP	SPIKE
近来收到许多高达迷的来信，强烈要求刊登吉翁系谱的攻略。于是莱因日以继夜的写终于完成了攻略，现在的头很疼，风林还让我给游戏打分写评论，这不是存心要累死莱因吗？！	无话可说……	本月感觉当然很好了，如果大家看到了本期杂志的开篇语的话，在这里SPIKE就没有什么必要多费口舌了。这月推荐大家玩DC的“死亡打字机”与“出租英雄 NO.1”，绝对是让人难以欲罢的游戏。

编者按：

本期内容没有什么新游戏，目前PS在游戏推出方面基本已经呈现出明显退减的趋势，尽是一些小品级的作品推出，没有什么能够令人眼前一亮的游戏出现。看来游戏厂商已经将主要精力放在了PS2上，而PS则主要是一些小厂商在开发，所以，我们会尽量评一些老的PS经典作品，不知道读者大人有什么建议，请来信。

责编/风林

2000年7月7日 —发售日

最终幻想Ⅸ —中文译名

FINAL FANTASY Ⅸ —外文原名



—游戏图片

机种:PS 厂商:SQUARE
类型:RPG 对应:震动柄、PDA —其他咨讯

评分规则

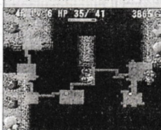
游戏评分由左向右依次是画面、音乐、创意、娱乐性、上手度，各项目的满分均为10分。



1999年9月15日

不思议的迷宫 特鲁尼哥的大冒险2

トルネコの大冒険2~不思议のダンジョン



机种:PS 厂商:CHUNSOFT
类型:A·RPG 对应:震动柄

黄金莱因

这是“不思议迷宫2”系列的最新作品，与前作的差异就是在内容上有了相当大的突破。而游戏的系统设计方面也非常适合初学者买来玩，在游戏中相信一定可以令过去玩过前作的玩家们感到满意，另外在音乐方面也有大幅提升喔！

39

8	8	5	9	9

WP

在这回的系列最新作中，过去深受大家喜爱的随机要素表现出更为洗炼的风格，同时感情的要素也增强许多，保证一定令玩家们感动。而不断往来于迷宫、城镇间的游戏方式，这回将设计成会对游戏的进行产生影响，玩家们可以好好努力来迎接完美结局，本作会让你沉迷其中。

38

7	7	8	8	8

SPIKE

惨了！一玩之后就停不下来！相信在其他的游戏中，绝对找不到需要这么动脑筋，同时还要预测敌人攻击的作品。在游戏中如果稍不小心便会导致死亡的命运，而这回系统的整体平衡也保持了系列作品一贯的超高水准。如果有机会的话，玩家们一定要买来玩玩看，绝对不会令你失望。

43

9	8	8	9	9

1999年11月11日

漫画英雄 VS CAPCOM EX

MARVEL VS. CAPCOM EX



机种:PS 厂商:CAPCOM
类型:FTG 对应:震动柄

黄金莱因

画面的流畅程度还是非常好的，一些著名的必杀技使出的时候，美丽的背景画面当然是原封不动的保留。特别是“漫画英雄”中的几个角色，会叫出帮手攻击对方。喜欢格斗游戏的玩家不妨买来试试。

30

7	7	2	7	7

WP

相信有许多的玩家为了钻研空中连续技而不亦乐乎吧！不过因为是移植的作品，丢格丢得很凶，玩过DC版的玩家可能会不太适应，但就移植度来讲是很不错了。除了原本的角色外，还有大量的隐藏角色，而不同的组合也会有不同的必杀技，可以一玩再玩。

30

6	7	5	7	5

SPIKE

刚开始玩这游戏的时候觉得兴奋，因为许多的著名角色都云集在一起。游戏的操作倒是蛮容易上手的，虽然因角色的不同而有不同的特色，但就是最终BOSS太强了，打了好几次都打不死。虽然容易操作，不过格斗游戏的高手可能会因为太过简单而觉得不过瘾。

37

6	5	7	9	10

本栏目所登文章和评分仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

2000年1月6日

召唤之夜

SUMMON NIGHT



机种:PS　厂商:BANPRESTO
类型:S·RPG　对应:震动柄

黄金莱因

游戏系统有点像"悠久幻想曲"，都是以固定画面配上人物的插画、配音。而城镇的移动也是以地图式的定点移动为主，战斗时则是采取 SLG 回合制的格斗系统。基本上画面很单调，很多地方都用台词一笔带过。而且，虽然本作的主人公有 4 位，但除了男女之别外，剧情都大同小异，因此不论是选谁都差不多。

26

5	5	4	5	7

WP

其实玩这款游戏时，唯一的感觉就是字太多！虽然这是 RPG 必须有的，但是开场前 10 分钟几乎都是一直在按键，看角色们的对话…看到我都快睡着了。另外，可能是我不习惯 SLG 式的战斗方式，总觉得打个仗拖拖拉拉、慢吞吞…而游戏虽然有 4 个不同的角色可以让玩家选择，但是对剧情的影响都没啥变化、差不多。

24

5	5	4	4	6

SPIKE

游戏本身的战斗画面没有以往的 S.RPG 大作那么好看。而系统中多出一个换装的指令，它所提供的是换装后的数值，但并不能看到角色换装后的模样，这一点颇让人觉得画蛇添足。不过这款游戏给我印象最深的，莫过于可爱的人物设定，这一点也可算是该游戏的优点之一。

30

7	6	5	6	6

2000年1月6日

超级机器人大战 EX

スーパーロボット大战 EX



机种:PS　厂商:BANPRESTO
类型:SLG　对应:震动柄

黄金莱因

这次的"机战"虽然也和前两款一样都是游戏内容相同但系统改进的游戏。可是游戏本身的故事性就非常的丰富，所以尽管故事内容相同，但对玩家来说可以说是另一种新的体验。而且 EX 共有三种不同的路线可玩（其中一种是需要用 ISS 才能出现）。这是你不能错过的一款游戏。

40

7	7	8	9	9

WP

记得"机战合集"包含这款游戏啊！所以一看到 EX 的再度上市，以为会增加什么东西，没想到一进入到游戏中，竟然什么都没有改变！这好像是从合集中抽出来再贩卖一样，唉，对于买过"机战合集"的玩家而言，这种出游戏的方式真的是很不负责任。

26

7	7	0	3	9

SPIKE

对于喜爱机器人、或许是纯粹的动画迷来说，"机器人大战 EX"的确令人着迷。不过在冗长的战斗后，看动画的乐趣少了许多。有着轻度高血压的我在玩游戏时，先是血压急速增加（急的生气），而后转为正常值（等的睡着），新设的 ISS 系统和动画在读取速度过慢的情况下，其魅力都被缺点所掩盖了。

29

7	5	4	6	7

2000年9月2日

超时空要塞 VF－X2

MACROSS VF－X2



机种:PS　厂商:BANDAI
类型:STG　对应:震动柄

黄金莱因

这款游戏的画面相当美丽，游戏中许多细节也都相当地精彩。另外，本作无论是在剧情或角色的演出上都相当忠实于原作，因此相信喜爱"超时空要塞"的玩家们应该会喜欢才对。然而游戏中的操作系统却让人不易掌握，初学的玩家们可能必须先花一点时间才能够上手。

35

7	7	7	7	7

WP

在这款"超时空要塞 VF－X2"中，玩家们必须在自机与敌机的视野中互相交战，感觉十分新鲜，让玩家们可以轻松地融入游戏世界中。然而本作的系统设计却不十分完善，对于敌机玩家们无法自由地切换，在破关时缺乏成就感…而游戏中无论是声音、背景音乐、效果音的搭配都不怎样…真有点可惜。

34

8	7	7	6	6

SPIKE

本作的声音与画面都非常地酷，由于战斗变得更加真实了，因此游戏中的各种演出也就显得细腻许多。然而游戏中的自机操作，却让人玩起来有种很难的感觉。如果您想在这款游戏中享受到爽快感及成就感的话，那您势必要具备相当高超的技术才行，对初学者来说实在是太难了！

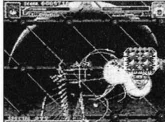
28

6	6	6	5	5

不明

爆裂无敌

爆裂无敌



机种:DC　厂商:TREASURE
类型:STG　对应:——

黄金莱因

在刚看到这款游戏时，您可能会因为游戏角色所说的台词而觉得这又是一款胡闹的游戏，但是事实上本作却是一款相当不错的游戏。游戏中到处充满了浓厚的古代感觉，玩起来是爽快感十足，玩家们应该也会喜欢这款游戏。游戏方式虽然有点不同，但应该可满足玩家的新鲜感才对。

39

8	8	7	8	8

WP

游戏中自己与敌机的个头都很小，游戏的感觉也很简单。但在游戏里充满了各种变化丰富的设计。玩家只要不断躲避敌人的子弹、打倒敌人、最后再解决掉头目……因此玩起来可能会有些单调。另外，自机的动作有些奇怪，在操作自机的时候无法得心应手，这也是个缺点。

31

6	5	6	6	8

SPIKE

在这款游戏中玩家们可以利用特殊的方法来炸坏敌机，虽然这会对地图中的自机与敌机同时造成伤害，但是爽快感十足，喜爱这类型的玩家们应该会被不断爆炸的画面及不断赚取分数的要素给吸引。而游戏魄力感十足，如果玩家们喜爱这种爽快感可以买来试试。

38

7	7	8	8	8

2000年4月20日

洛克人 DASH 2

ROCKMAN DASH 2



机种:PS　厂商:CAPCOM
类型:ACT　对应:震动柄

黄金莱因

沿袭以往风格的洛克人又推出续作了,这次光在开头动画就得花上一段时间观看,只是少了字幕,所以对日文比较头痛的玩家会搞不清楚在讲什么。进入游戏后,在一大片的雪原上,敌人还会突然的出现,感觉上有点像"D之食卓2"。而游戏的趣味非常的高,动作性及解谜方面也颇有难度,值得一玩。

35

7	7	7	7	7

WP

在游戏设定上,本作算是做的比较简单。没有一个专门的画面介绍主角的能力,就只有游戏画面上的 HP 而已。武器方面则可以改造,共有攻击力、弹数、射程距离、连射性和特殊性等五种改造项目。如果以动作游戏来看的话,需要战斗的地方并不多而降低了难度,所以不能吸引人长时间玩下去。

30

7	7	5	5	6

SPIKE

对于喜欢动作冒险的玩家,此作强烈推荐。整款游戏令人感觉像是在看一部动画。而在冒险过程中虽是以与敌人战斗为主,却让人觉得像是一款 3D 射击游戏,但需要一定技巧。而解谜部分及主角的装备交换及改造,更是令人不断的想玩下去。喜爱动作冒险游戏的玩家一定要试试喔!

42

8	8	7	9	10

1999年11月11日

西游记

西游记



机种:PS　厂商:光荣
类型:SLG　对应:震动柄

黄金莱因

这是家喻户晓的《西游记》为蓝本,也是光荣继"封神演义"之后的另一部 S·RPG。游戏中可以选择男的唐僧或是女的唐僧(♀),而剧情也会有些许不同。整体说来,战斗系统是继承了"封神演义",但本作品中还可以利用地形上的道具,使战况更利于己方,也可说是一大革新。至于孙悟空会变大,感觉上好像是《七龙珠》中的孙悟空?

31

6	6	6	5	8

WP

处理速度怎么会那么慢?一开始还不这样觉得,玩到后面还真的是快吐血了。不过虽然是以《西游记》为游戏背景,但是内容还颇有趣的,玩起来还蛮特别,而且战斗还真的有那种痛宰对方的快感。是一款不可多得的好 GAME!

33

6	6	7	8	6

SPIKE

一开始看到唐三藏可以作性别的选择,不禁让我惊讶。因为依照传统,光荣做的历史游戏都相当重视史实资料,改变也只有系统上的更新而已。像这种更改历史主角的性别,从前光荣认为是华而不实的小伎俩而已,而今这款《西游记》的改变让光荣游戏多元化的企图更加明显。此外在角色设定上,猪八戒再也不是又矮又肥的丑样,可以预见"西游记"能带给玩家全新的感受!

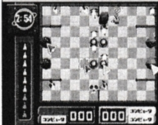
33

6	6	7	8	6

1999年11月1日

啾啾火箭队

チュ－チュ－ロケット



机种:DC　厂商:SONIC TAEM
类型:ETC　对应:网络

黄金莱因

玩这款游戏的时候,除了要思考如何把老鼠引进自己的火箭中,更要运用"害人的智慧",将其他人诱入万劫不复的深渊中!不过这类的游戏,我好像在电脑上也玩过,只不过这款游戏又加入了许多有趣的要素,让整个游戏变得很容易上手,大约玩过一次就可以抓住诀窍。总之,我觉得这是一款可以 4 人同乐又可以增进彼此感情的游戏。

41

6	7	9	10	9

WP

一看到可以陷害人,平时文静不说话的 WP 顿时眼睛一亮,哈哈,游戏上害人正好发泄工作上的压力,是的!本作正是这种可以四人同乐,彼此陷害的好游戏。而且虽然多了很多要素,却一样让人感到很容易上手,光是想怎么让老鼠乖乖听自己的话,又要预防陷入他人设计的陷阱,所使用的脑力会让人疲备的身心又重现活力。

37

6	6	8	9	8

SPIKE

感觉上,好像很久没玩到这么令人热血沸腾的游戏。不管你是想放松心情,或想考验自己的耐力,本游戏绝对是玩家们最好的选择。本作可以找一些好友来互相厮杀陷害对方,其实除了"炸弹人"以外,已经很少见到能四人同乐的好 GAME 了!所以玩家可千万别错过这款游戏哟。

40

7	7	8	9	9

2000年12月28日

侦探绅士 DASH

侦探绅士 DASH



机种:DC　厂商:Abel
类型:AVG　对应:——

黄金莱因

这款游戏内容还算蛮实在的,而且游戏的画面也相当精致。在玩这个游戏时,发现经常要多多留意之前所得到的讯息,然后做出最佳的判断,也因为这样,游戏的难度有点偏高,玩起来较难。

32

8	7	7	5	5

WP

游戏的难度算蛮高的,玩家们一定要将情报及记事整理起来。对于不懂日文的玩家来说,要玩这一款游戏的话,可先得把日文给练一练!否则玩这款游戏就像是在看一些图画,而非真正地在享受游戏!

35

7	7	7	7	7

SPIKE

主要是靠移动光标来进行游戏。因为没有将重要线索、语句记录下来的系统,所以玩的时候要携带笔记,这是挺麻烦的地方。不过游戏在人设上还是不错的,值得玩家买来玩。

27

7	6	4	5	5

1999年12月16日

修道院之谜

KOUDELKA



机种:PS 厂商:SACONTH

类型:RPG 对应:震动柄

黄金莱因

拿到游戏的当天,就被它精致的画面给震慑住了!虽然它有些视角上的问题和战斗不够精彩等小缺点,不过光游戏中所呈现的那种恐怖感,就让喜欢这类游戏的我非常痴迷!再加上动听的音乐和主角火辣的身材、性感的嗓音(配音也是一绝),我能不玩吗?

42

9	9	8	8	8

WP

本作的画面实在是做得太真了。这款游戏的故事性强、解谜度也够,气氛营造得很棒,让人身临其境。不过,这也造成游戏的整体画面显得比较昏暗,使玩家无法看清应往哪里走。而在战斗中,角色的动作有些慢,让人觉得不爽!

43

10	9	8	8	8

SPIKE

好象是卖画面的一部游戏,但是在画面上也没有超过其他大作级游戏太多。游戏中除了给人一点恐怖气氛外,根本没有什么特别的。更要命的是,若是当作AVG来玩,那极度拖沓的战斗会令人完全没有了劲头;若是当作RPG来玩,却又感觉不到任何RPG的味道,真是一部令人难以琢磨的失望作。难道是我太挑了……

31

7	6	6	6	6

1999年12月16日

爱与战斗

LOVE & DESTROY



机种:PS 厂商:SCE

类型:ACT 对应:震动柄

黄金莱因

起初不懂要如何使这台笨重的机甲来行动。但等到上手以后,玩起来还有点难度呢!震动的感觉非常激烈,有时双手还会被震得发麻。游戏中角色间的对话,也是游戏的另一项乐趣,感觉就像是在看动画片一样。附带一提,这款游戏是由桂正和老师设定的,喜爱桂正和老师的玩家千万不要错过哦!

36

7	9	8	6	6

WP

这是一款由SCE制作的游戏,人物的设定是由漫画家桂正和所描绘,在游戏中是3D的机器人战斗。游戏是恋爱和动作的结合,玩家必须要和三位美少女合作培养出互信互助的默契,只要同伴的感情越好,其机器人的能力会越来越强,为抵抗夏姆袭击而战吧!

28

7	6	6	5	4

SPIKE

当初等这款游戏推出等到快发疯了,因为我本身是桂正和迷,他的画风真是我的最爱呢!游戏一开始,玩家是使用试作机和敌人厮杀,了解操作方法。而且操作可以说是完全对应震动手柄来做的。剧情方面,也会有三位可爱的女孩,互相培养感情,真爽!

41

7	7	9	9	9

2000年4月27日

欧洲拉力

ラリ・デ・ヨーロッパ



机种:PS 厂商:PRISM ARTS

类型:RAC 对应:震动柄

黄金莱因

虽然这款赛车游戏的贴图不漂亮,也不是很精细,可是由于跑道的特殊,让人玩起来有不一样的感觉。不过在操作上及模式选择的多样上,都可以算得上是一款非常不错的赛车游戏。

37

6	6	7	9	9

WP

这款游戏虽然是由无名的小公司出品,但整体表现都还不错。因为在玩的时候跑起来画面还算流畅,背景也做的不差。以PS赛车游戏来说,它并不是特别突出,但玩家可以玩玩看。

35

8	5	6	7	9

SPIKE

这款游戏的模式非常齐全。在游戏中发现操作不是那么容易上手,一开始还没什么,到后面几关有很多弯道都太过刁钻,甩尾很难使用。以PS来说,在画面的表现来讲好像还不是非常的理想……

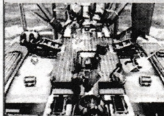
20

5	6	4	2	3

2000年4月27日

能量宝石2

POWER STONE 2



机种:DC 厂商:CAPCOM

类型:ACT 对应:震动包

黄金莱因

刚开始没有想到会好玩,但是真正的进入到游戏的世界后才发现竟是如此的有趣,尤其是4人对战的时候,若玩家不想对方太早下台的话还可以将倒地的对方扶起来!但是会消耗自己的体力,这点可以说是一大改变。另外,道具店里的小姐还是隐藏角色!而这次的道具比一代多很多,而且还可以自己做道具呢!整体来说,这是一款相当过瘾的游戏。

40

8	8	7	9	8

WP

比起前作,这次的耐玩性可说是更高了,加入了更多的新要素。连道具的种类数目也比前作多出十倍以上。不再是固定式的场地及新加入了四人对战,虽然有趣,但却令人感觉有点乱。总之,如果大家一起玩的话一定乐趣无穷,强力推荐!

45

10	8	9	8	10

SPIKE

不必我多说,聪明的读者也知道这款游戏的娱乐性有多高吧?在角色方面非常的丰富,四人乱斗时也比一代时要好玩太多了,有时还能把体力分给死掉的一方。不过在关卡上好像明显的要少上许多,玩过一阵子之后,有点腻……

41

8	8	7	9	9

热切期待来信！一旦使用，作者即会收到稿酬。谢谢！大家将投稿寄给《电软》编辑部即可。1800字研究最佳。

新老游戏 一点通

洛克人 X5——BOSS 弱点全解析

每击败一个 BOSS 便会得到相应 DNA 武器，这种武器必定克制其他 BOSS 中的一个。据此我们可得出最佳路线，使通关变得易如反掌。(不包括最后一关)

	击败 BOSS 获得武器		克制 BOSS 武器	
关数	ZERO	X	ZERO	X
1	三日月斩	クレッセントショット	双梦幻	スパイクローズ
2	电刃	トライサンダー	飞水翔	ジエルシェイバー
3	灭闪光	ウイルレーザー	电刃	トライサンダー
4	飞水翔	ジエルシェイバーヴ	三日月斩	クレッセントッョシト
5	疾风	ウイングスパイラルヴ	ダークホールナ	同 ZERO
6	双梦幻	スパイタローペヴ	断地炎	グランドファイアー
7	ダークホールド	同 ZERO	灭闪光	ウイルレーザー
8	断地炎	グランドファイアー	疾风	ウイングスパイラル

根据以上表格，得出前 8 关最佳通关路线应为 Stagel→Stage4→Stage2→Stage3→Stage7→Stage5→Stage8→Stage6。按以上方法打前 8 关是易如反掌，但打 Finad stage 就比较讨厌了。最后第一关的 BOSS 实际上相当简单。那些飞来飞去的黑块很烦，很难跳，不过我们根本可以不跳。方法是：当 BOSS 分裂时跳到背后的墙的最上方用连续跳跃的方法使自己顶住天花板不掉下来，这样 BOSS 就伤不到你分毫了。(注：背后的墙是指自己背后，并非 BOSS 背后，明白。)对付它的特效武器……我也没找到。第二关的 BOSS 很菜，前提是你选 GAEA ARMOR X，这样墙合上时可以非常稳当的站在刺上躲避 BOSS 的攻击不用担心一不小心死翘。顺带一提，不要在墙合起来的时候把中间的那个火球打掉，否则你会反悔一辈子(夸张)。第三关没什么好说，只是如果 BOSS 是暴走 ZERO 或 ZERO 时比较烦，跳跃时千万小心，要马上回到地上，否则……哼哼，等着吃"灭闪光"吧！最终 BOSS……大家还是自己打吧，全说出来也就没意思了，他的弱点是电。如果你只想想尽快通关，建议用 X FALCON ARMOR X(有二段跳或飞行)。EX stage 出现的戴尔梦，也有克制他的武器——X 是ウングスパイラル(蓄力更好)，ZERO 则用疾风。不过他实在很菜，用 ZERO 打的话，连放灭闪光也能赢(很轻松，因为灭闪光有无敌时间，正好可以逃过他的超杀)。

秘技・杂评

黑色的超强 ZERO 实际上一开始就可以使用，方法是开始新游戏时，选人画面中将光标停在 ZERO 上，按"下"2 次、"上"9 次后会有选定人物的音效，再同时按下 START 和 O 键决定即可。光标停在 X 上，按"上"2 次、"下"9 次也有相同声音，但死活选不出 DITIMATE ARMOR X，请高手指教。

本人感觉 X5 中 ZERO 要比 X 好用，光剑威力大二段跳和三日月斩极其实用(在这里告诉大家一个 小诀窍，在使用三日月斩攻击敌人时，击时敌人 1－2Hit 后按住方向键"后"连打攻击键 ZERO 会向后空翻再一次使用三日月斩，中间并不间断，Hit 数和攻击力大大增加，敌人也不易反击。)加上他那招全身无敌的灭闪光……我无话可说了。而且秘技选出的黑色 ZERO 一开始便能攻击西格马病毒（不用装芯片）实在很爽啊！**(上海工业自动化仪表研究所（漕宝路 103 号）8 号楼，杨振威，200233，一休特对上期的失误向作者致歉)。**

X 的四套装甲中 ULTIMATE ARMOR 武器性能 NO1 但装甲本身实力似乎并没其它两套隐藏装甲出色(不过无限超杀实在爽)。本人最爱用可以飞的 FALCON ARMOR。盖亚装甲也不错，有许多"心"，一定要利用它的特殊能力才能拿到，而且他的攀墙可以固定在墙上不动，这一点非常实用，特别对 FINAL Stagl 的 Boss。可惜它既没空中冲刺也没有特殊武器，因此根本打不到这关的 BOSS?!!!



强化道具是最头疼的，每次给的都不一样，而且没一次能拿全，总少两三块，如何拿到全强化道具？戴尔梦是否能选用？这都是本人心中的疑问。希望广大 X5 的 Fans 能写信来与在下切磋切磋，交流交流，本人在此先谢过了。(此强化道具指过关后奖励的，并非版面中获得的。)

关于电软“罗德岛战记”的几点补充

本来我早已打通该游戏，但一直没时间将“精华”写出。看了本刊三月号王梓的攻略后，我再也不能沉默了，因为王梓所提及的一些问题是会误导许多玩友的，故在此做一些补充说明(屈星灿，广西桂林市)

一、关于提升主角能力的方法

由于受最大经值的限制，主角 HP 最高只是 9999，升级最高只能到 LV100 级。而每升一级除 HP、MP 略提升外，主角其他各项能力基本不变。因此靠升级来提高主角能力是不现实的，只能靠所拾道具、武器及古代咒语来提升主角能力。

二、本作有没有究极武具？

我的回答是：没有。因为本作中由于敌人属性不同，只有针对不同属性的敌人使用不同的武器、道具，才能发挥最大效果。如龙族敌人，除龙之剑击有效外，其余武器均无效，故不会存在所谓的究极武具。王梓提到的关底有四种柱藏有究极武具，我的解释是凭王梓当时培养的主角水平是根本打不到第四神柱的，对于不知道的东西王梓只能解释是究极武具了。其实前三神柱只是一套邪神装备系列(兜、盾、铠)，作用为装备时主角 HP 稍减，但敌人攻击主角时敌人 HP 也会受损。第四神柱为道具“火之杖”，即使用可释放火魔法，需消耗 MP。取得的方法可先击碎一神柱后直接将邪神卡迪斯打死，通关存档后再回去打下一神柱。但需注意的是第四神柱在空中，主角直接攻不到，须装备释放魔法的武器咒才能打到。且每击碎一神柱，卡迪斯便会变得更厉害。

三、游戏中所收集的特殊武器及装备系列

虽然本人认为没有究极武具，但游戏中所收集的一些特殊武器及装备是非常有用的。当收集到特殊武器及装备时，会自动摆在铸炼房的框架上，全部集齐共有 17 柄兵器及 9 套装备，可谓琳琅满目。现将一些非常有用的武器及装备公布如下：

名称	性能	用途	取得方法
炎之剑	振速高，攻击力大	对大部分敌人攻击有效	砂漠中一妖穴得
风之剑	振速高，剑身长	对羽状飞兵、黄色巨人有特效	集到第 29 枚徽章换
巨人族灵剑	振速低，剑身非常宽	对关底神柱矿石族老怪有特效	北西山岳一妖穴得
雷之剑	振速高，冲击力大	攻击令大部分敌人动弹不得	哥古兰城 B8 至 B6 层（左半部分）宝箱随机得
雄牛装备	大幅提升 HP 可至最高	抵抗龙族、矿石族老怪一击	
狮子装备	提升攻击力	令 STAR 升高发挥兵器冲击力	

四、巧打邪神卡迪斯

在关底升降石停下时，先用 L3 级死者魔法令一飞鸟复活，引出卡迪斯后往右跑，找到一椭圆大石头，用屏幕拖住卡迪斯，这样飞鸟会一直攻击卡迪斯而其不会反抗(真蠢！)。当卡迪斯 HP 被打去一半时，会召唤出一巨大飞行老怪，此时由于视角被拉小上述方法无用。这时主角可找一有石头挡住屏幕上方的地方停下（避免飞鸟分散注意力去攻击飞行老怪)，并围绕卡迪斯做 360 度旋转，飞鸟会自动攻击卡迪斯。如卡迪斯召唤飞鸟，主角可跑到看不到飞鸟的地方停下，这时卡迪斯及我方飞鸟会跟上来而其召唤的飞鸟会不跟。

五、收集到第 30 枚魔徽章发生的事情

王梓提到让玩友多收集徽章，但收集到第 30 枚会有什么结果，王梓则没提及，其实收集到第 30 枚徽章到达古妖精部落交给长族长后，女族长会召唤出一条青龙（与魔龙拿斯一样厉害）攻击主角。

六、关于最强的敌人

王梓称最强敌人为魔龙拿斯，其实前面提到的，还应有另一强敌：“青龙”。王梓称攻击魔龙拿斯两次便可与其对战，在此奉劝玩友不要去试，这样做不但浪费许多时间，而且一无所获。因为魔龙拿斯的 HP 高得不可思议，达 700 万左右！？我耗费 8 个小时攻击去其一半 HP 时（每剑砍 7 千多 HP，砍了近 500 下，中途反复回去存档)，魔龙拿斯会突然消失不再出现。只有主角先与其对话并接受魔龙拿斯的试炼，一口气打死 30 个妖穴的老怪后，魔龙拿斯才会正式接受主角的挑战(中途中能存档，不能恢复 HP 瓶，直至打死魔龙拿斯)，否则打也是白打。

七、关于无敌药水及更强道具的取得！

无敌药水也能得到？这就是本作中的一个小诀窍。其实只要你在每打开一宝箱前先回去存档，再反复打开这个宝箱，有时便会随机出现无敌药水或更强的道具。但最好打到哥古兰城的 B8 至 B6 层（左半部分）时再这样做，因为一是 B8 至 B6 层的敌人及宝箱会反复出现，二是 B6 层的宝箱多且出现机率大。我用此方法集到了 16 瓶无敌药水！！！当你打一老怪数小时都打不过时，不如将时间用去捡无敌药水。

八、通关后的秘密

王梓由于没有象我收集到 16 瓶无敌药水，自然打不过通关后的敌人，也就不知道通关后的秘密了。其实通关后，主角会沿指引回到游戏开始处，途中需解决四批敌人（第四批敌人是灰色魔女及索迪鲁、尼西！)。之后见到大贤者渥多，渥多会给道具“雷之杖”给主角(释放雷魔法)。

九、未解的两个谜

说来汗颜，本人也有两个未解之谜，即打死魔龙拿斯和青龙后会得什么道具。但鉴于我已得到火之杖、雷之杖，并已将全部武器、装备收齐，因此估计打两条龙后得到的不外乎是水之杖、间之杖或是生命之杖（耗 MP 恢复 HP）。如果玩友能打死两条龙，请告之，不胜感激。



NBA2K1 游戏浅析

作为 SEGA SPORTS 的 SPG 大作，NBA2K1 果然出手不凡。无论系统、画面、操作、手感均属一流，而且其还按照 NBA2001 赛季更新了球队资料，比起那个 KXXX 出的 ESPN NBA 2 TONIGHT 真是不知强了多少倍。但对于初次接触 2K 系列的朋友来说，这款作品上手似乎难了点，初学者一开始被电脑打的落花流水是常事。现在我们对其进行简要的分析，帮助大家学会御敌制胜之道。

操纵篇

防御时：A－换人　B－盗球　X－跳防/篮板　Y－球员跳换 L－正面防守　R－加速

进攻时：A－传球　B－过人　X－投篮　Y－选择要传球的球员 L－背对对方　R－加速　十字键－显示战术菜单

练习篇

进入 Practice 模式开始我们的练习旅程。在此模式下，主要是熟习键位操作和进行投球的球感练习。其中投球球感练习尤为重要，只有良好的球感才能保证出手时有较高的命中率，练习中每次投球时，随着出手时间的不同屏幕上会出现三种提示，EXCELLENT RELEASE，GOOD RELEASE，BAO RELEASE，其中以投出 ER 为佳，若投出 GR 则是由于玩家出手稍早，至于 BR，命中率几乎为 0，不提也罢。



当自我感觉一切都掌握的差不多时，可以进入更高一级的 Street 模式进行练习。由于街头赛无规则限制因此玩家可以在此模式下进行攻防演练，体会比赛的感觉。什么，什么？您觉得自己已经练习的差不多了？OK，下一步。

实践篇

终于进入实践篇了，大家是不是和我一样热血沸腾？其实篮球比赛强调的是攻击与防守，我们下面逐一进行分析。

1．进攻篇。要想进球得分，必须要有多种进攻手段，单一的进攻手段很容易被对方防死而造成无功而返，下面向大家介绍一些较实用的进攻方法：

①利用 B 键过人后上篮得分，这是重要的得分手段之一。当你从本方得球后扣住 R 键加速同时看准机会按 B 键上篮得分。一般来说，电脑操纵的防守球员有以下几种情况：a．原地不动。最好对付，快靠近时按 B 键就可将其过之。b．跟随移动，此时采取虚晃一枪的战术，先向一方移动而后突然换摇杆方向同时按 B 键将其过之。c．迎面截击，一般是迎面向你跑来想断你的球，不必理会，长驱直刀吧。d．死缠烂打，象狗皮膏药一样缠着你不放，唉，不行就分球吧。

②篮下进攻，当过人不显时就要转化为篮下进攻，下面列举一些篮下进攻方法：a．利用轻点 X 迷惑对方，当对方上当时会跳起封盖，这时你就可从容上篮了。若对方并不为所动时，可突然按 R 键快速移动，利用对方的迟疑闪出空当上篮。b．利用 L 键，用自己的高中锋倚住对方球员，拉摇杆至篮下，勾手，命中率较高，但需注意的是倚住对手的球员易被盗球，小心小心。c．关于罚球，相信这对初学者来说是个十分令人头痛的事情吧，一场比赛罚球全不中并不是新闻吧。其实对于罚球，只需同时轻扣 L、R 两键，使两道蓝线合一，对准篮筐，就可百发百中，多多罚球，找找感觉吧。d．小经验，接到后方长传的同时按 B 键就会顺势过了前方阻挡球员，安心地上篮得分吧。



2．防守篇。良好的防守会使对方的进攻无功而返而同时你又得到了快攻的机会，因此防守的成功与否对比赛的胜负有着很大影响（本人最成功的一次防守是在 5 分钟/节的比赛中 1 节只让对手得了 4 分）。下面介绍一下防守的要领：

防守中利用 L 键防守对方是必不可少的，但防守时一定要紧贴对手，不给对方有做动作的空间，否则对方闪出空间轻则上篮得分，重则加罚。当对方进行原地跳投时，一定要按 X 键跳起做干扰，使其投篮命中率降低。关于盗球，其成功几率的大小与对方的球员和其面对你的位置有关。一般来说，高个子球员易被盗球而矮个子球员不易被盗。而就位置而言，其正面面对你，而抱球不动时最易被盗球；其次是拍球侧对着你的侧方，正面拍球，而背对你和拍球侧远离你的侧方盗球的成功率很低。盗球时不要心急不能心急，乱按 B 键只会造成你犯规次数的增加，要看准机会下手，既增加成功几率又减少犯规次数。另外，还需要注意的是当你防守住对方，对方想按 B 键过你而被防守住时会有一个后退动作，此时你出手盗球成功率 100%！但出手时间一定要把握好，出手晚了会造成打手犯规，小心小心。

OK，关于实战方面的介绍就先简单介绍到这，下面是笔者在游戏中碰到的一个奇异现象：某场比赛，当对方球员在其半场欲手抛球发起进攻时，我方 76 人球员跳起拦之，只见球被手臂一挡，呈抛物线状落入对方篮中，2 分有效！可竟算在了对方身上？！我当时直是哭笑不得。

总结篇

通过上面循序渐进的介绍，希望能给正在 NBA2k1 中挣扎的朋友一些帮助，好啦，废话少说，我要带领我那 30 胜 0 负的 76 人队继续 NBA 的征程了！作者：SS(周宏斌)

E－MAIL：freesound@263.net

●文：飞鸟
●责编：麒麟 SPIKE

PS2　厂商：CAPCOM　类型：A·AVG
发售日：2001年1月25日

鬼武者®

制霸完全流程攻略

剧情开端

公元一五六〇年，骏河大名，今川义元率领四万兵马展开上京之战，却在桶狭间被织田信长奇袭，并因此而丧命。主角明智左马介秀满（以下简称左马介）在一旁观赏奇袭的过程，并亲眼目睹织田信长中流矢而亡（非史实）。

一年之后，美浓的首府稻叶山城陆续发生了许多奇异的事件，城中的士兵及侍女不断的失踪。美浓领主齐藤义龙之妹雪姬，为此写了封信给左马介。但等到左马介赶到稻叶山城，雪姬已经被抓走。

左马介在路上遇到两个敌人。轻而易举的将他们打跑后，顺利的救回雪姬。但不久突然出现一个巨大的魔物，左马介的刀完全不管用。最后左马介不但被打倒，雪姬也被魔物抢走。

就在左马介陷入昏迷时，突然来到一个十分奇异的地方。有个自称为鬼之一族的人，将一个奇异的护手赐给左马介，这个护手似乎是专门用来对付刚才出现的幻魔……

基本操作

按钮	说明
○	调查
×	魂之吸收。在打倒敌人之后，会留下一个光球。一直按×钮不放，即可将其吸
	收。红色魂可强化护手及玉,黄色魂可恢复体力,蓝色魂则是恢复鬼力。
△	战术壳之使用。在累积了一定鬼力之后，就可以使用战
	术壳。至于可以使用的战术壳种类与装备的玉有关。
□	攻击
R1	摆出架势
L1	防御
方向键	分为以下两种状况
	没有按 R1 的情况：上、下方向键：前进及后
	退；左、右方向键：左、右转
	按住 R1 不放：上、下方向键：向前方、后方
	踏步；左、右方向键：向左、右横移
R2	转身（180度）
SELECT	暂停
R3	显示地图（※按右类比旋钮）
START	进入管理画面

●此外，在一般画面的左上角有3个计量表。由上而下分别代表的是：生命力、鬼力、魂。而左边的圆球则代表目前装备的玉。玉的种类及级别决定可以使用的战壳。

—七曲橹之地—

按 R3 钮打开地图，目前地图上的黄色点就是破魔之镜。调查后可以纪录或是强化玉。

进入七曲橹之地后，会先在城墙前遭遇 4 个魔物。打倒后魂会立刻出现，记得要按住╳钮不放（不必靠近魂），将魂吸收。动作太慢魂会消失。这些魔物并不强，只是不要腹背受敌就可轻松打倒。如果不想在此损失体力，就多用 L1 钮用防御挡住魔物攻击后再反击。



进入内部后，又有 4 个魔物追来。里面的士兵为了自保，竟然将左马介关在里面。解决魔物后，士兵告知左马介树林里有通往本丸的近道。在树林中会碰上两个忍者。此时必须以快打快，最后他们一跳下来就立刻发动攻击。解决之后，在洞窟入口右侧调查可得到药草。进入洞窟，调查地洞并跳下即来到地下寺院。

—地下寺院—

解决两个忍者后，在寺院阶梯的左边有个宝箱，调查可得到地下寺院地图。调查阶梯时，又会出现一个忍者。

走上阶梯，调查肉身佛（等身佛）又得到“总严之书”。而且会出现秘密通道。此时如果回头，会有魔物再生。

通过肉身佛后，沿地图右侧的通道走到底，调查墙壁后可得到“青龙之书一”。调查取得青龙之书的正对面墙壁，可得到萤石。



继续前进可看到一个祭坛，调查后得到“紫电”。这就是所谓的“玉”。接着打破这个房间里的壶，调查宝箱可得到“最妙之书一卷”。

通过祭坛后，会发现另一个箱子，调查之后会出现六个数字的机关。按“左、右、左”的顺序启动，就可打开机关，并得到“绳梯(绳はしご)”。

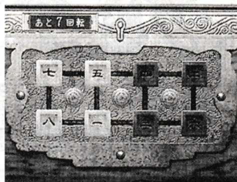
—南天之地—

回到地面后，在地图上的出口右侧可找到“鬼石”。大门旁边可找到“破魔镜”，调查破魔镜旁的箱子，会要求输入文字。由右侧开始算，依序输入“第 6、第 3、第 1”的文字，宝箱就会打开，并得到“力石”

调查大门，紫电会与大门的水晶发生反应，并使得大门的封印解除。打开大门来到桥上时，已经有魔物在等着左马介。此地的魔物杀死后会再生，杀死一定数量才会停止。如果离开画面再回到桥上，会再度有魔物再生。桥的尽头有个宝箱（※必须先将旁边的木板劈开），里面是南天之地图。此地的敌人有点难缠，尤其翻滚攻击难以闪避，必须常常以 L1 钮挡住攻击，即使是背对敌人，L1 钮仍然可以防御。

下一个区域会出现武士，即使按 L1 挡住攻击仍会受伤。最好先引诱他出招，在他挥空后立刻上前攻击。要注意的是，有时候武士会连挥两刀。解决此地的敌人后，由地图左上方的门进入下个区域。

此地会有三个小罗喽及一个守城士兵，请尽快消灭魔物以救出士兵。与他谈话后会得到药草。接着调查墙壁破洞（地图下方），并使用绳梯。



往前走可发现另一个破魔镜，调查旁边的宝箱，按“4、1、6”的顺序选（※由最右侧开始算），可得到另一个力石。附近还有一个像是木梯的东西，破坏后有另一个宝箱，可找到丸药。

由破魔镜旁的门进入就会与中头目对战，由于他的攻击无法防御，所以也要先引诱他挥空棒，再加以攻击。要注意的是，当他在怒吼时，可能会发动冲锋，被撞到的话也会损失不少体力。最好不要离中央的火堆太远，利用火堆来逃离其冲锋。在战斗的过程中，随着中头目受伤会不断有魂漂出，要记得找时机将其吸收。打倒中头目后，在通道中可找到“最纱之书二卷”。并进到下个区域，打破壶可找到另一个“萤石”。

继续前进会发生事件，有个幻魔表示织田信长在桶狭间之役已经死了，就是他让织田信长复活的。织田信长与幻魔订了契约，将为幻魔效力，让这个世界陷入万劫不复。接着他又指使雷纳多(レナルード)攻击左马介。雷纳多根本不是什么了不起的对手，只是有分身的能力。杀了雷纳多之后，调查石牌左侧的红光可得到“红炎”(会自动装备)。

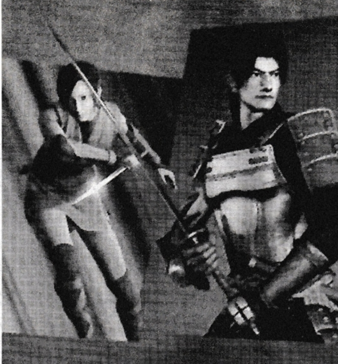
回到地图右上角，以红炎打开红色封印，即进入下一个区域・天守阁。

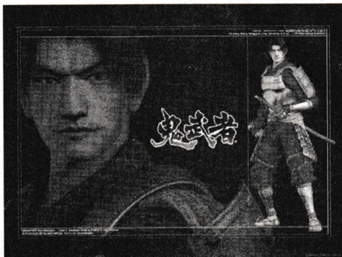
—天守阁—

一开始就会出现拿长刀的武士，他的攻击也是无法防御的，请注意。进入地图左上方的门，里面有个装备"天守之地图"的宝箱。而破魔镜旁的蓝色光调查可恢复鬼力。因此往后遇到难缠的敌人可以尽情按△钮使用战术壳，鬼力不够再回到此地回复(按×钮吸收)。

走回广场进入上方的房间，看到一个大人和小孩子纠缠不清。原来这个男人就是织田信长的家臣，木下藤吉郎(即后来的丰臣秀吉)。藤吉郎看出左马介的真正身份后，就请左马介为织田家效力，但左马介毫不考虑的就拒绝。这个房间有个宝箱，里面装的是"定角の矢"。

先进入另一个没有封印的门，里面可找到"最妙之书三卷"。再往回走并以"红炎"打开封印。在里面会发生遇到梦丸的事件，左马介向梦丸询问藤吉郎为什么要抓他，但梦丸不信任左马介，并且趁左马介不注意立刻溜之大吉。在这个区域中，楼梯旁的宝箱可找到"药草"，调查宝箱旁的置物架可找到"萤石"，接着先别上楼梯，在楼梯下方有一扇门(地图下方)，进入一个有井的房间。里面的宝箱机关以"左、右、左、右、右"的顺序破解，可得到"弓"。房间里的架子上可找到"朱雀之书"。请注意，请勿在此房间挥刀，万一将绳子砍断，楼上本来可入手的"力石"就会化为乌有。





走上楼梯，先进入地图上方的房间，调查房间中的井可得到"力石"。再进入有封印的门(※必须将红炎提升至LV2)，桌上可找到"红之书"，房间里的宝箱可找到"齐藤纹の右破片"。打开地图，进入下方另一扇还未开启的门，在进入之前请先将武器换成弓。一进入会看到魔物正在攻击士兵，请用弓箭射击魔物，以R1+□钮射击，L3调整角度。如果成功的拯救两士兵，回到士兵所在地(天守阁的起点)可得到"药草"及"鬼石"。

继续前进，以红炎打开封印后，一直走到另一个有往上楼梯的房间。劈开楼梯下方的木箱，里面的宝箱有"定角の矢"。调查宝箱旁边(※靠着楼梯调查)，可得到"萤石"。楼梯上的房间有破魔之镜，房间里可找到"定角の矢"及"白书之书"。

以红炎打开封印后，会遇到枫(かえで)。枫已经查明梦丸的真实身份，原来梦丸是农民之子，四年前父亲双亡，雪姬看他非常可怜，将他带回家抚养，两人就像姊弟一样。

不久，两个人突然被陷阱困住。请玩家按以下顺序来解开陷阱：

1. 左马介调查身边的机关。

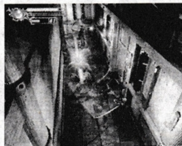
2. 枫(かえで)前进，调查左边的机关。

3. 左马介前进，调查枫身边的机关。

4. 枫前进，调查最里面的机关。

5. 左马介右侧的栅栏已经打开，先调查右边的宝箱，得到"防魔之具足"。再调查枫旁边第二个机关。

6. 枫调查门边的机关，门开启后，左马介直接进门。

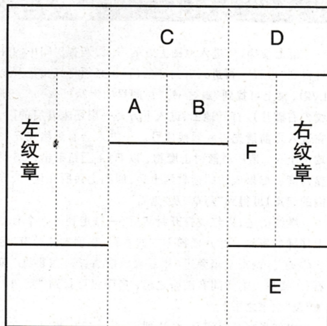




左马介进入了一个昏暗的房间，正中央有个鬼力的补充点。请利用红炎的战术壳，将鬼力补充点两旁的蜡烛点燃。离开前别忘了以×钮补充鬼力。

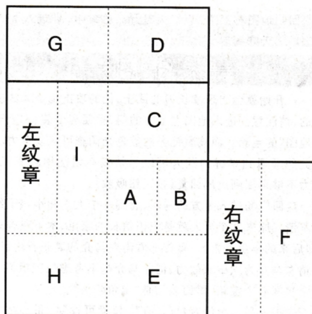
接着进入一个有许多地板的房间，地板上还写着许多“角”、“飞”，此时必须交替操作两人。在踩上“飞”的地板时，前后左右的地板会陷落，在踩上“角”的地板时，交叉线的地板会陷落。只要别让同伴掉进陷阱即可。当有人踩上“王”的地板上，机关就破解了。

进入下一个房间会发生左马介被关入水牢的事件，请操作枫（かえで）调查房间中的拼字盘。拼字盘一开始的状态如下：

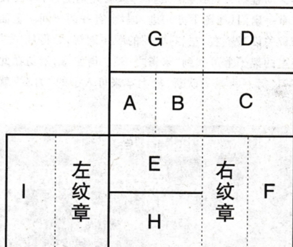


必须将左右两边的纹章放在中央正下方，请注意这个机关是有时间限制的。解开这个机关的关键是如何活用正中央的空位。

（1）先将A、B、C向下移一格，D、E向左移两次。让最右侧只剩F及右纹章。接着将F往上，右纹章往下移。然后右纹章往左，F往右再往下。形成以下的情况：



（2）将C、D向右移两次到最右侧，将A、B、E向上各移一格，再将G、H各向右移两格，使最左侧只剩下左纹章及I。接着依前面的要领将左纹章移到右纹章相对的位置。成为以下的情况：



（3）将G、A、B移到最左侧，E、H往上升，空出中央下方的位置，就可以将左、右纹章放到中间。

CAPCOM
鬼武者
下期将为大家将全部攻略奉上，万勿错过！



可以疯狂，可以嚣张

全球引爆人气的“疯狂出租车”终于推出续作了。游戏令人忍俊不禁的搞笑风格将在最新一作中完全再现。而令人高兴的还有PS2移植了一代，相信凭借PS2硬件性能一定会完美创造出超过DC效果的新感觉！！好了，还是先看看下面的最新作吧！摒住气息，准备资金！（笑） 责编：风林

菜鸟速递报

疯狂出租车2

CRAZY TAXI 2



DC 厂商：SEGA 类型：RAC 发售日：2001年5月

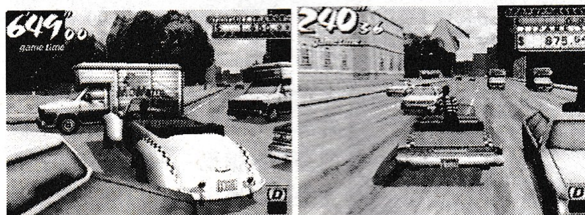
挑战DC硬件性能极限的不二作品！

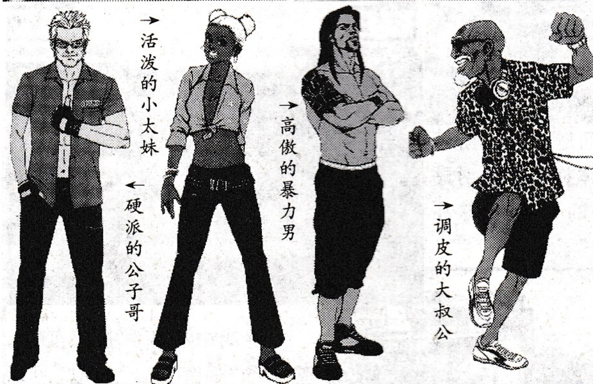
这部游戏，看似简单，实则深奥。尤其对于DC硬件上的考验甚是刁难，多亏DC有“延时描画”机能，屏幕上看不到的场景不必处理，减轻了硬件负担，在需要时立刻再现，如此，偌大的场景就这样“轻易”的展现在了玩家面前。这可不是嘴上说说那么简单的事情，看右图，高楼林立，公路拥挤，如此复杂的画面料想已是DC的极限了吧？还有汽车“升天”？





出众的人物刻画，表情“活泼”，酷度至极，完美的配合了游戏的需要！



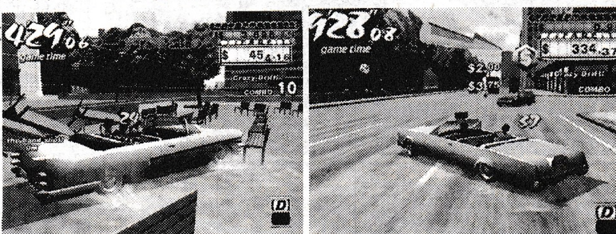


看看这些生动的人物造型，可见设计人员的想法甚是出色。他(她)们依次往右是酷哥——斯拉什、辣妹——茜娜蒙、大佬——艾斯曼以及顽主——霍特D。比一代真是进步多了，人物完全配合了游戏的需要，很好的衬托出了游戏的风格。如此出色的游戏，真是令人难以抗拒。

另外，极度热血、声嘶力竭的摇滚音乐，相信仍然会延续到本作中，对于前作的迷者，听着如此美妙的乐曲为人民服务，真是快乐的不得了！

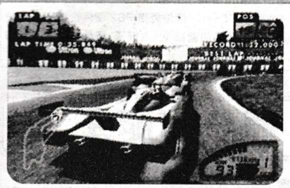
游戏中照样会有丰富的模式来考验玩家，可以想见的是，游戏也会因此而趣味性大增。可以一边玩一边笑，真是奇妙！

而场景则从美国西海岸转移到了东海岸，当然游戏中场景还是依旧的复杂，地铁、火车、大海等等，还是照旧会考验玩家的操作水平！还有就是，游戏中的乘客更是“多姿多彩”。回顾前作，已经令人眼界大开(还记得可笑的神父吗？海底带着氧气面罩的乘客更是颇为搞笑)。本作中还有团体乘客哟，一次过将他(她)们送到指定地点，那么奖金当然会很高了。哈哈，要是还能改造车子就更好了！





玩过前作的读者一定发现了不同车在性能方面有很大的不同，本作会更加明显。隐藏车照例登场，还会是人力车吗？总之，实在是令人分外期待呀！如果错过，绝不能原谅(笑)！



至尊耐力，考验实力

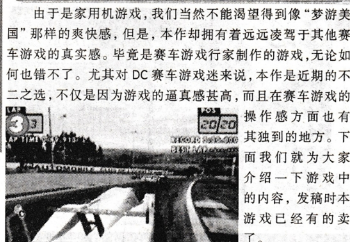
首先提醒大家这部游戏并非是世嘉街机“LE MANS 24”的移植版，而是欧美著名的游戏厂商 INFOGRAMES 所开发的原创游戏。不过，鉴于该厂制作了欧美大人气的“V－拉力”（DC 已经推出了最新版，内容超满足）赛车系列，所以，相信本作无论在哪方面都是有质量保证的。 责编：SPIKE

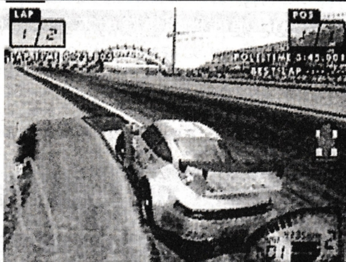
勒芒 24 小时

LE MANS 24 HOURS

DC 厂商：INFOGRAMES 类型：RAC
发售日：2001年3月15日

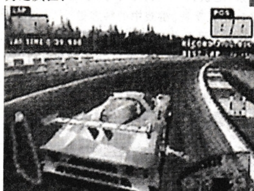
由于是家用机游戏，我们当然不能渴望得到像“梦游美国”那样的爽快感，但是，本作却拥有着远远凌驾于其他赛车游戏的真实感。毕竟是赛车游戏行家制作的游戏，无论如何也错不了。尤其对 DC 赛车游戏迷来说，本作是近期的不二之选，不仅是因为游戏的逼真感甚高，而且在赛车游戏的操作感方面也有其独到的地方。下面我们就为大家介绍一下游戏中的内容，发稿时本游戏已经有的卖了。



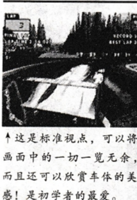


游戏是取材自真实比赛，所以不仅是游戏中出现的车辆，而且赛道也都是完全存在于现实世界中，专业的赛车迷一定会为之疯狂！

本作中有’97～‘99 登场的不同车辆，总数量高达 50 辆以上，许多名车均会出现，比如非常著名的 R390。而且，各种车辆的全部数据也一一俱全，似乎是完全面向赛车迷？



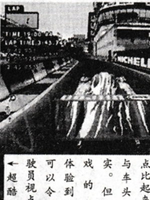
由于机能的问题，在本游戏中只有自车的车体拥有着反射贴图效果，而且非常的华丽。但是在重放时就要“别扭”了。



↑这是标准视点，可以将画面中的一切一览无余，而且还可以欣赏车体的美感！是初学者的最爱。



→米其林的大招牌赫然醒目，完全模拟真实的游戏当然少不了大牌的加盟助阵。



←超酷驾驶员视点，可以令你体验到游戏的真实。但是与车头视点比起来，似乎……

游戏中有四种视点变化，基本与“梦游美国”相似，可以说是非常的丰富。并且，在车头视点时也会让玩家体验到那种狂飙时的速度感。

另外，游戏中会特别强调天气变化，无论是时间上的流失还是阴雨多云，在游戏中都表现的淋漓尽致。

CAPCOM 的品牌就是承诺

卡普空公司最新实验性作品

十几年前即以开发动作游戏而闻名于世的“天尊”级厂商——嘉富康，从 1996 年的“生化危机”开始“跨行”挑战 AVG。众所周知，CAPCOM 在制作恐怖 AVG 时比较重视剧情，那么这次的新作，一个重要卖点就是“剧情”……

赏金猎人莎拉

BOUNTY HUNTER SARA

DC、PS　厂商：CAPCOM　类型：AVG　发售日：2001 年 5 月 24 日

责编天语

打击犯罪的女英雄登场了！





↑莎拉开枪射杀凶恶的罪犯。

游戏的舞台是 2060 年的新东京市。半世纪前繁华一时的城市，如今却变成了罪犯的温床。为了对抗日益恶化的犯罪现象，一种名为“赏金猎人”的职业出现了。赏金猎人以自己的生命作为冒险的赌注，靠着赚取悬赏的资金报酬过活。虽然一开始有很多人投入到这门儿行业，但是经过一番厮杀后，最后只剩下 20 名真正有实力的赏金猎人。游戏就是以这样的背景作为世界观。玩家有没有办法操纵赏金猎人莎拉去打倒黑社会组织——“圣山”呢？

游戏有四大要素，《菜鸟通》逐一彻底检证

图片　总数高达 800 张以上！

游戏中铺陈剧情最不可或缺的，当然就是图片了。本作有枪杀罪犯以及莎拉入浴等场面，较好地烘托了剧情，当然更多的还是莎拉与罪犯进行枪战的画面。这些图片的总数高达 800 多张。另外，图片还会根据游戏情节而出现放大缩小、外侧插入等等精彩的视觉效果变化哦！！！





选项　快速！而且要正确！！

游戏中不管遇到什么情况，玩家们都必须操纵赏金猎人莎拉在最短的时间内作出最正确的选择。如果做不到这一点，那么等待玩家的将会是最悲惨的下场。由于每一次的选择都有时间限制（通常只有短短的数秒），因此当选项出现时，玩家们一定要眼明手快哦！



←倒计数开始！画面正文可以很清楚的看到时间限制。没有时间考虑了，快点做决定吧！……

关键字　检查每一个令人介意的单字！

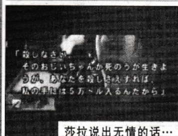
游戏中每一个重要的单字都会以蓝色的字体表示。玩家可以点选这些蓝色的单字来查看其背后隐藏的含意。这就是“赏金猎人莎拉”所搭载的“关键字”系统。由于关键字有时候会隐含相当重要的情报，所以只要蓝色的字一出现，玩家们一定要再三地检查才可以哦！

→举例：当你在游戏中看到“劳伦斯·伯依德”这个名字以蓝色字母出现时，就要对其进行调查——右为此犯人的详细资料，你可从中得知他的前科、兴趣等情报。注意，游戏会把你遇到过的所有关键字存成清单，这样查询起来十分方便。

KeyWord
ローレンス・ホイト
などはとてもできる性格ではないのだが、3年前、押し込みに入った家の住人と争いになり、2人を殺傷。
無期懲役を受けた。
顔に残った傷は乱闘の跡というより、趣味のＳＭクラブ通いの跡。

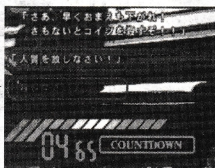
遇到选项时选择不同的答案,剧情会发生较大变化

选择"将人质杀掉吧"时……

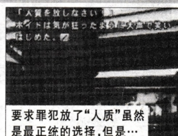

莎拉说出无情的话…

↑↓此时只在乎赏金,完全不在乎人质生死的莎拉要劫匪杀掉人质……

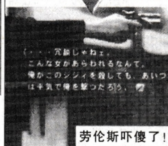
↓以莎拉处理人质劫持事件为例,现在有两个选项可以选,你会选哪一个呢?



选择"放了人质"时……

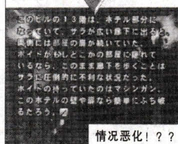

要求罪犯放了"人质"虽然是最正统的选择,但是…

↑↓一般来说,大多数人都会选这个吧?结果劫匪哈哈大笑将人质拖进饭店……


劳伦斯吓傻了!

重刑犯劳伦斯·伯依德越狱了!!??

他劫持了一名老人作为人质,并且提出了要求。虽然警方立刻出动了装甲机动队(警察武装化组织),但是为了人质的安全,警方仍然不敢对罗伦斯采取强硬的攻坚行动。莎拉在这一关的任务就是要活捉罗伦斯。但是,莎拉也可以视情况来决定要不要杀死罗伦斯。综合以上种种情况,玩家们有办法作出最好的选择吗?


情况恶化!??

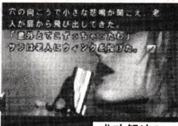
排名 任务的达成度每一次都会表示!

↑卡普空现在做起恐怖游戏,可谓"游刃有余"了。这款黑色游戏的表现将……?

每次任务过关之后,游戏会根据玩家的表现列出"赏金猎人排名"。如果想拿到最高等级"S"的话,除了每一次的选项都要正确选择之外,就是选择速度的快慢也会有影响。要求很高呢!



马马虎虎?


成功解决?

↑由于莎拉的活跃,这次的事件总算成功解决了。但是……排名却只有C级。朝S级努力吧!

天语:俺第一时间买了GBA,搭了一盘"超级玛莉",玩过之后感觉真是终极。不愧是任天堂。这种看似炒冷饭的游戏,本质是终极的,绝对是用心去做的结果。这里简要介绍一下本作。

超级玛莉 ADVANCE

GBA	厂商:任天堂	类型:ACT
	发售日:2001年3月21日	



掌机游戏主要考查游戏性。

这款游戏有两个模式。一个是"超级玛丽USA",一个是当年的"水管工"。后者主要是为联机对战而准备的,它能让玩家迅速地感受GBA的强大,当然单打也可以。

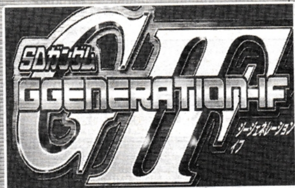
究极完美的动作平衡性

在正常模式下,可以随时存盘,但难度绝对是不含糊。应当指出,本作的动作平衡性是令人惊异的。各主角动作都丰富,游戏全程始终很有节奏感,亦不失连惯性,较好地体现了ACT的灵魂。


重温当年我梦想,用心感受任天堂

将全部高达动画改编为SLG游戏的SD高达G世纪系列已经推出了三部，每一部都取得了极好的成绩，使高达游戏的热潮至今未退。此次BANDAI公司趁热打铁的推出了新作"G IF"相信一定会让SD高达火上加火吧！

责编/莱因总帅



必须将G世纪进行到底

SD高达G世纪IF

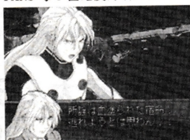
SDガンダムG－IF

PS 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:2001年5.2



体会G世纪乐趣的资料盘登场！

"GGENTERATION"系列最大的乐趣就是机体齐全，并且剧情完全忠于原作，所以能吸引为数众多的高达FANS。但是由于机体与角色数量过多(在GF中多达1000种！)所以许多高达FANS无法体会游戏的真正乐趣！BANDAI为了使"GGENTERATION"的全部内容展现在玩家面前，便推出了"G－IF"可以使每个人都能了解整个高达世界。着可是每个高达FANS与G世纪爱好者必买的喔！

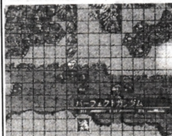


←→关公战秦琼的场面在G世纪中到处可见，其实这可是游戏的一大乐趣。



全新的模式使游戏更充实！！

超级挑战赛模式

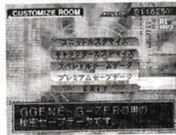


↑一机对付如此众多的敌人，你有这种实力吗？

新加入的模式之一就是超级挑战赛模式，在此模式中，由于敌人非常强，而且会不断的从主基地生产出来，此外每关还有限制时间。要想打过这个名副其实的"超级挑战赛模式"可必须有一只超强的队伍呀！

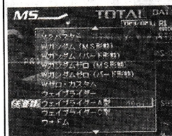
游戏资料修改屋

顾名思义，这个模式中可以修改你在"GF"中的存档资料。最主要的是可以将你自己的原创角色的等级全部改为ACE！而且机体的强度也可以改变。作个攻击99防御99的渣古I感觉如何？



↑G世纪与G世纪ZERO的资料似乎也可以修改。

完美机体人物图鉴



↑看完了这个图鉴相信各位的高达知识会大长。

本作特别加入了完美机体人物图鉴。在这个模式中可以观看完成度100%的机体与游戏中登场的全部角色，以及详细的介绍。不过对于辛辛苦苦收集图鉴的玩家来说似乎不公平(尤其是莱因！)

动画大集合模式

"G世纪"中出现的动画与战斗事件都可以选择观看，甚至特殊地图兵器使用动画都被收录，是非常令人期待的模式。不过必须有三部G世纪的游戏才可以让人有些遗憾。



↑ガトー使用GP02的核弹时的动画都被收录真是很好的模式。



必须将G世纪进行到底

口袋妖怪作为当前最红的游戏明星，为任天堂带来了难以估计的收益。口袋妖怪的另类版本“口袋妖怪卡片”在98年发售后，也取得了非常好的成绩，此次任天堂借“水晶”的势头而开发的“口袋妖怪卡片2”即将登场！

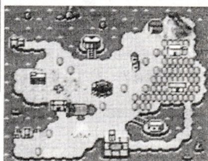
责编/黄金莱因

口袋妖怪卡片 2

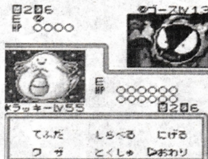
ポケモンカード GB2

GB 厂商:NINTENDO 类型:TAB
发售日:2001年3.22

拥有极大人气的作品终于发表续作！！

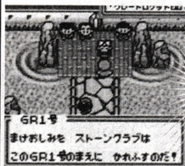


此次任天堂突然发表的新作竟然是在1998年12月发售的“口袋妖怪卡片”的第二作。游戏的基本系统与前作是一样的。通过收集各种口袋妖怪卡片，将所有宿敌一一打倒。当然，卡片的数量与宿敌的数量将比前作有大幅度的提高。相信本作一定会让喜欢卡片类游戏与口袋妖怪的玩家们都玩的很开心。



新作内容大公开！！

敌人依然是大火箭团

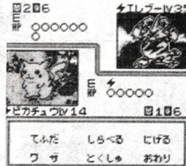


↑主角到底能不能夺会卡片就要看你的了。

主角哥特为了寻找传说中的口袋妖怪卡片展开了冒险，而当哥特得到传说的口袋妖怪卡片时。GR团(大火箭团)突然出现，将哥特最重要的卡片抢走了。为了夺回口袋妖怪卡主角再次开始了旅程。

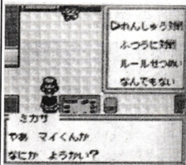
卡片要比前作多两倍

本作将有400种卡片，比起前作要多出两倍，本作追加了刚刚上市销售的第四部口袋妖怪卡片之口袋大火箭团中出现的卡片。由于卡片增加了，排列组合的方法也增多了。战斗难度也增加了不少喔！



↑皮卡丘对雷丘，如果等级太低的话可要小心了。

游戏中心中可以收集卡片



↑在许多方法中最简单的就是进行卡片交换。

本作中加入了游戏中心，在这里主角可以通过各种方法得到新的卡片，此次由于卡片众多，所以必须要在游戏中心中收集。其实可以用老虎机与卡片交换机等方法很简单的得到这些卡片。

红外通信交换卡片

通过红外线通信系统与好友互相交换卡片也是一种非常便利的方法。本作中依然保留了这种深受好评的方式。而且交换来的卡片资料上还有玩家的名字！这样就可以迅速的收集到400种卡片了！



↑在交换画面中可以非常便利的了解卡片的资料与交换状况。



零点爆炸新闻：

CSK 创始人大川功病逝

佐藤秀树接任世嘉掌门

GBA 发售盛况空前

首批出货 65 万台被玩家抢购一空

特别企划

格斗必杀特辑

菜鸟速递通

- PS2 终极吸血鬼
- PS 恶魔城年代记
- PS SD 高达 G 世纪 IF
- DC 疯狂计程车 2
- DC 勒芒 24 小时
- DC 赏金猎人莎拉
- GBC 勇者斗恶龙·怪兽篇 2
- GBA 口袋妖怪卡片 2



菜鸟作战室

- 游戏王4 GB
- 鬼武者 PS2
- 机动战士高达 基连野望·吉翁系谱 PS、DC
- 生化危机·代号维罗尼卡（小说）DC
- 勇者斗恶龙7 PS
- 钢铁前线（权威地图版）PS
- 合金弹头3 ARC

ISBN 7-80595-681-2
G·174 定价：5.50元